

¡100% PC!
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-TOP-PLAYER
AÑO III ● Nº 25
100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN
250
595 ptas. IVA INC.
TOWER COMMUNICATIONS
ESTE MES:
K.K.N.D.
BUG TOO!
SLAMTILT
EVIDENCE
LAST RITES
GT RACING 97
SAFECRACKER
T. D. OFF-ROAD
SPEED DEMONS
SANDWARRIORS
FORMULA KARTS
MUZZLE VELOCITY
A. SOCCER CLUB ED.
DIRIGE CON SPIELBERG
ST GENERATIONS
GUTS N' GARTERS
FALLEN HAVEN
BLOOD
ATOMIC BOMBERMAN
EXPLOTA TU PC
00025
8 413042 303039
VISITAMOS LAS OFICINAS DE VIRGIN INTERACTIVE

PC-PLAYER

AÑO III - NÚMERO 25

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Víctor Sánchez, Daniel Melguizo, Ángel L. Mozún, Walter Lewin

Jefe de Diseño
Fernando García Santamaría
Maquetación
Javier Pérez Manzanaro
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Érika de la Riva (Madrid)
(91) 661 42 11
Pepín Gallardo (Barcelona)
(93) 213 42 29

Jefe Servicio Técnico
Oscar Rodríguez
Atención Técnica
Javier Amado / Oscar Casado

Suscripciones
Isabel Bojo
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
Filmación
Megatipo
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759



UN TAMAGOTCHI EN EL DESIERTO

Que no es lo mismo la Bomba Atómica que el Atomic Bomberman, al parecer sólo los aficionados a los videojuegos lo saben. Muchos afirman que entre los jugones de pro no existe eso que se llama conciencia. Esto es, obviamente, falso. Los aficionados al software de entretenimiento quieren precisamente eso, entretenerse, y la mejor forma de hacerlo es deshacerse de la adrenalina intrínseca del ser humano (John Malkovich afirma que todos llevamos dentro un nazi en potencia...) poniendo bombas, eliminando alienígenas de todo tipo o estrellando coches de carreras. No hay mayor conciencia que la de hacer todo esto dañando, a lo sumo, los ojos de uno mismo, en algún caso las neuronas. De todas maneras, también es cierto que buscar conciencia en un programa lúdico es tan absurdo como buscar un Tamagotchi en el desierto.

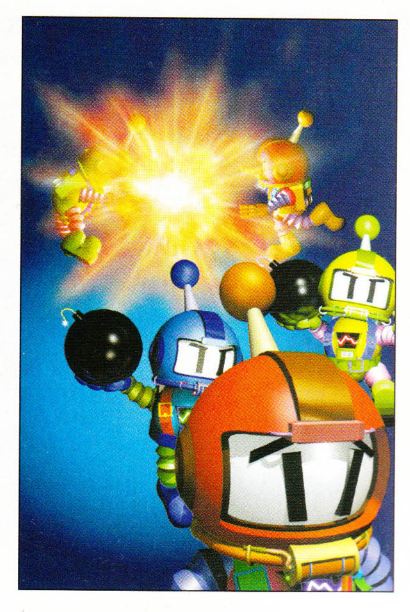
Aun así, puesto que el Tamagotchi ya se puede encontrar en un desierto (el de Almería), nosotros hemos intentado siempre que nuestra revista fuera, si no otras cosas, al menos un derroche de conciencia. Y éste es el motivo por el que muchos lectores, sabedores de que no es lo mismo la Bomba Atómica que el Atomic Bomberman, prefieren sumergirse en nuestras páginas. Las evaluaciones de los títulos que llegan hasta nuestra redacción son siempre fieles a la calidad de los mismos lo cual, aparte de provocar la crispación de algún que otro sujeto, es justamente recompensado por la asiduidad de nuestros "fieles".

Atomic Bomberman es, pues, el Megagame de este mes. Se trata de un clásico cuya principal baza es la jugabilidad. En el apartado de las soluciones a los juegos más difíciles, te ofrecemos una de auténtico lujo. Son siete páginas dedicadas al magnífico Pandora Directive, de la compañía Access Software. También examinaremos las profundidades de Bud Tucker in Double Trouble y os mostraremos las entrañas de una gran compañía: Virgin, cuyas oficinas en Londres hemos tenido el honor de visitar.

En fin, esperamos que este ejemplar te ayude a superar los más duros rigores del verano. El mes que viene nos veremos de nuevo. ¡Hasta entonces!

ÍNDICE

CONTENIDO CD-ROM ____ 04
NOTICIAS ____ 10
REPORTAJE TAMAGOTCHI ____ 12
PREVIEWS ____ 14
JUEGOS ____ 17
ACTUALIZACIONES ____ 48
REPORTAJE VIRGIN ____ 50
TODO A CIEN ____ 54
INTERNET ____ 56
TECHNICAL VIEW ____ 58
CURSO DE JUEGOS ____ 60
HARDWARE ____ 62
HIT PARADE ____ 64
TRUCOS ____ 66
A FONDO: PANDORA... ____ 68
A FONDO: BUD TUCKER ____ 76
SOS MAIL ____ 79
MANGAMANÍA ____ 80
PRÓXIMO MES ____ 82



Unos cuantos pequeños seres se enfrentan en unas divertidísimas luchas a punta de bomba. La última versión de un gran clásico que ahora nos llega fundamentalmente centrado en las opciones para muchos jugadores. El apartado gráfico ha sido especialmente cuidado en esta versión: hasta los más exigentes estarán satisfechos.



CONTENIDO CD-ROM

Atomic Bomberman, nuestro juego de portada de este mes, cuenta, por supuesto con su correspondiente demo, que te ofrecemos en el interior del CD-ROM. En él encontrarás otro gran título, Star Trek Generations.



Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.



ATOMIC BOMBERMAN

RUN: BOMBERM.BAT

Jugable desde el CD-ROM, necesita Windows 95 para funcionar, con las librerías DirectX instaladas (están en el directorio UTIL del CD). Si nuestro fichero BAT no puede acceder a tu Windows, entonces ejecuta _BOMB.EXE del directorio BOMBERM del CD. La demo te permite jugar en uno de los tableros de juego. En algunos ordenadores, la demo se cuelga pasado cierto tiempo.



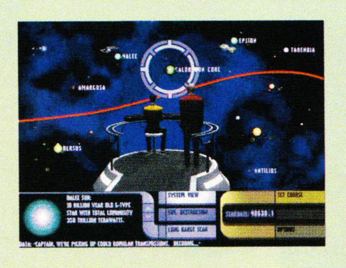


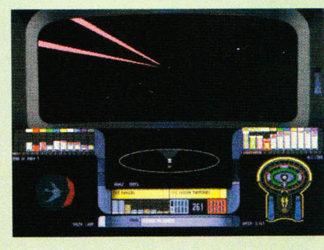
STAR TREK: GENERATIONS

RUN: STARTREK.BAT

Si quieres ver este *trailer* que muestra como es el nuevo juego de Microprose, **Star Trek Generations**, en el directorio STARTREK del CD hemos incluido un programa shareware de nombre Quickview que te permitirá ver el vídeo STRATREK.AVI desde DOS. Al tratarse de un fichero de gran tamaño, es posible que no puedas abrirlo desde DOS, por lo que tienes la solución alternativa de visionar el *trailer* con el Reproductor Multimedia de Windows. Las opciones de Quickview aparecen al pulsar "ALT+O", y para salir debes pulsar "ALT+X".











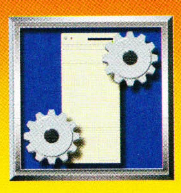
Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



Demo no jugable, visible desde el disco duro

3-D ULTRA MINIGOLF

RUN: 3DMINIG.BAT

La versión demo del programa **3-D Ultra Minigolf** de Sierra On-Line es jugable desde el CD-ROM, y necesita el entorno operativo Windows 95 para funcionar con las librerías dinámicas DirectX instaladas (las encontrarás en el directorio UTIL del CD-ROM). Si nuestro fichero BAT no consigue acceder a tu Windows, ejecuta el fichero MINIGOLF.EXE del directorio 3DMINIG del CD-ROM.

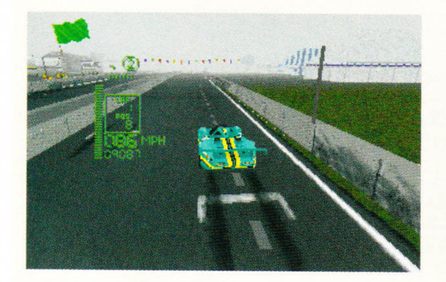


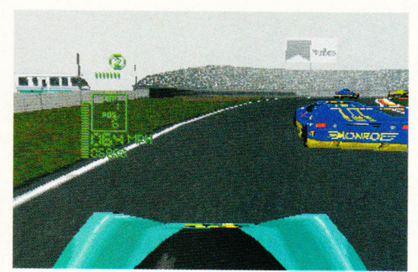


X-CAR

RUN: XCARDEMO.BAT

Para instalar la demo necesitas 18 Mb de espacio libre en tu disco duro. Ejecuta el fichero BAT y, una vez instalado en el directorio XCARDEMO del disco, ejecuta SETUP.EXE para configurar la demo y XCAR.EXE para ejecutarla. Varía los controles, pues en principio están configurados para el uso de un *joystick*.







X-COM 3: APOCALYPSE

RUN: XCOM3.BAT

Con su propio instalador, esta versión demo del próximo programa de la compañía Microprose te conduce directamente a la configuración de sonido cuando termine el proceso de instalación de la misma. Si deseas cambiar estos parámetros, sólo tendrás que ejecutar el comando SETUP.EXE para variarlos, desde el directorio en el que lo hayas instalado. Cuando quieras ejecutarla, debes teclear XCOMAPOC.EXE.



SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Todos los programas que te ofrecemos tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surge por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de lunes a jueves
de 16 a 18h, y viernes de 13 a 15h.
Teléfono: (91) 661 42 11
Fax: (91) 661 43 86

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

Solución: Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Oscar Casado)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para tí.

PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece, en la pantalla, el mensaje: "memoria insuficiente".

Solución: Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa en mi ordenador, éste vuelve al Sistema Operativo.

Solución: Sólo tienes que aumentar el numero de FILES en el CONFIG.SYS

PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen después de pasar el MEMMAKER.

Solución: Es probable que hayas desactivado, sin darte cuenta, el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.

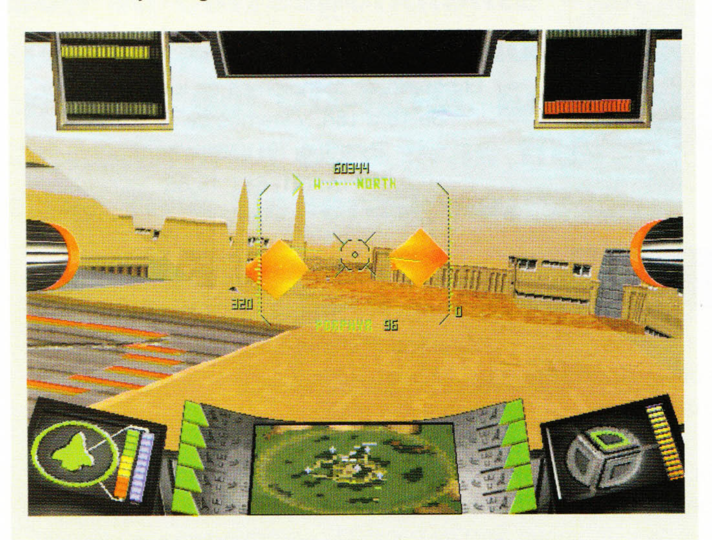
CONTENIDO CD-ROM



SAND WARRIORS

RUN: SANDW.BAT

La demo del programa **Sandwarriors** consiste en vídeos de presentación y pantallas del juego. Por lo tanto, no es jugable. Se ejecuta desde el CD-ROM por medio del fichero SANDW.BAT del directorio raíz, y funciona bajo DOS y bajo Windows 95. Para avanzar por sus opciones, pulsa el botón del ratón. Ciertas tarjetas gráficas no son compatibles con esta demo.

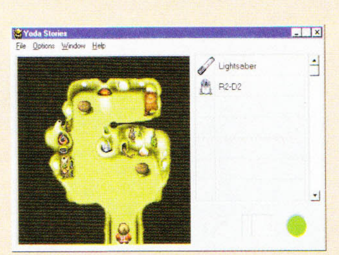


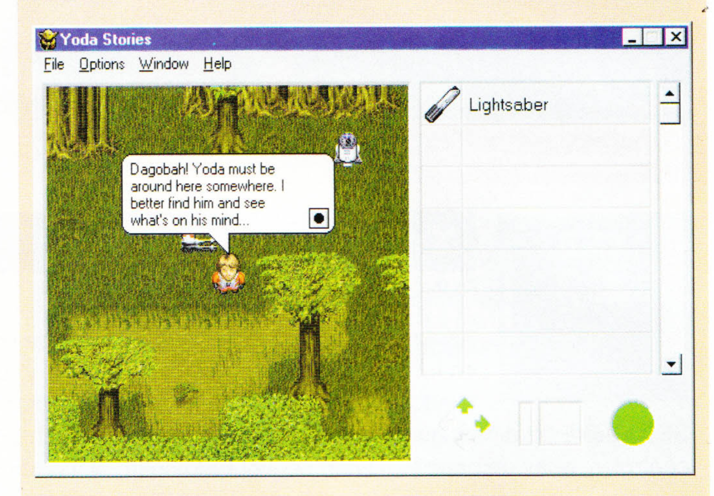


YODA STORIES

RUN: YODADEMO.BAT

La demo de las entretenidas aventuras de escritorio de Luke Skywalker, **Yoda Stories**, es jugable desde el propio CD-ROM, y necesita el entorno operativo Windows 95 para poder funcionar, con las librerías dinámicas DirectX instaladas (las encontrarás dentro del directorio UTIL de nuestro CD-ROM). Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el fichero YODADEMO.EXE del directorio YODADEMO del CD-ROM.



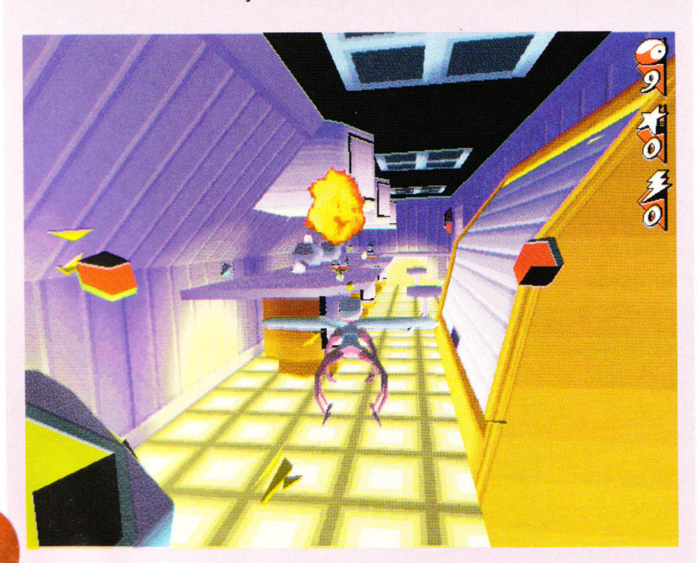




BANZAI BUG

RUN: BBUGDEMO.BAT

Para poder instalar la demo del programa **Banzai Bug** necesitas tener 7 Mb libres dentro de tu disco duro C, así como el entorno operativo Windows 95 para que funcione. Ejecuta nuestro fichero BAT, y la demo será instalada en el directorio BBUGDEMO del disco duro C. Para ejecutarla, teclea BANZAI.BAT y accederás directamente a su menú.



PANDORA DIRECTIVE

RUN: PANDDOS.BAT ó PANDWIN.BAT

La demo jugable del estupendo programa de Access **Pandora Directive** cuenta con dos versiones (una preparada para el sistema operativo MS-DOS y otra para Windows 95), cada una con sus respectivos instaladores. Si prefieres utilizar la versión de MS-DOS, tendrás que ejecutar el fichero PANDDOS.BAT del directorio raíz del CD-ROM. Una vez hecho esto, puedes ejecutar la demo desde el directorio donde esté instalada. Si, en cambio, tienes el entorno operativo Windows 95, ejecuta el fichero PANDWIN.BAT. Si el fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el fichero SETUP.EXE del directorio PANDEMO del CD-ROM.



CONTENIDO CD-ROM



DARK COLONY

RUN: DARKCOL.BAT

Para ver el *trailer* de **Dark Colony**, en el directorio DARKCOL del CD hemos incluido el fichero DCOLONY.AVI y el programa shareware Quickview para visionarlo bajo DOS. También es posible que quieras utilizar el Reproductor Multimedia de Windows para ver el archivo. Las opciones de Quickview aparecen al pulsar "ALT+O". Para salir del programa, pulsa "ALT+X".







SAFE CRACKER

RUN: SAFEDEMO.BAT

Con instalador propio, la demo de este curioso programa, creado para sublimar las aspiraciones de ladrones de cajas de caudales en potencia, requiere el entorno operativo Windows 95 para poder funcionar. Una vez se encuentre instalada la demo, sigue sus instrucciones de uso para poder jugar con ella. El objetivo principal del mismo, en efecto, es abrir una serie de cajas fuertes en una oficina.







GANADORES CONCURSO INTERSTATE ´76

A continuación te mostramos la lista de ganadores del Concurso Interstate ´76, realizado en el número 23 de PC Player. Enhorabuena a los ganadores del concurso, y muchas gracias a todos los que habéis participado.

GANADORES DE LAS CAMISETAS DEL JUEGO

- WILMA VILAR IRAVEDRA, (LUGO)
- LUCÍA SANTOS GIRALDA, (Sta. Mª del Páramo. LEÓN)
- TOMÁS VALIENTE GÓMEZ, (Coslada, MADRID)
- JOSE LUIS GUERRERO GARCÍA, (L. de la Concepción. CÁDIZ)
- LEONOR GARCÍA ORDÁS, (Villibañe. LEÓN)
- ALFREDO GARCÍA FERNÁNDEZ, (MADRID)
- LAURA PÉREZ SANTAELLA, (Santander, CANTABRIA)

GANADORES DEL CD CON LA BANDA SONORA ORIGINAL

- JOSE ALBERTO QUINTANA HERNANDO, (Bilbao, VIZCAYA)
- LUIS MIGUEL ACEITUNO CASTRO, (GRANADA)
- FRANCISCO JAVIER MARTÍNEZ GARCÍA, (Coca, SEGOVIA)
- FRANCISCO MATARÍN RODRÍGUEZ, (Terrasa, BARCELONA)
- ALBERTO FIDALGO ARBAIZA, (Sto. Domingo, LA RIOJA)
- JULIÁN DÍEZ GONZÁLEZ, (MADRID)
- JORGE RAMIRO, (Hernani. GUIPÚZCOA)
- JAIME ROMERO HERRERA, (SEVILLA)
- MANOLO MELGAREJO CID, (Montcada i Reixal, BARCELONA)
- FERNANDO CASTRO SANTOS, (Villar de Olalla, ASTURIAS)
- DAVID FERNÁNDEZ GONZALO, (Avilés, ASTURIAS)
- JAVIER BELMONTE GARCÍA, (Badalona, BARCELONA)
- ALBERTO PASCUAL ZUBIETA, (Benicassim, CASTELLÓN)
- JORGE DEL AMO, (Azuqueca. GUADALAJARA)
- EVA FRONTAS RUPÉREZ, (MADRID)

¿NECESITAS



LA MEJOR REVISTA DE INFORMÁTICA

INFORMARTE,

LA MEJOR REVISTA PARA USUARIOS DE INTERNET



NAVEGAR,



LA MEJOR REVISTA DE JUEGOS

JUGAR,



LA MEJOR REVISTA DE PROGRAMACIÓN

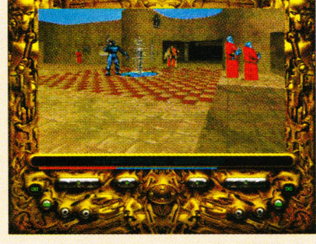
PROGRAMAR?

TOWER COMMUNICATIONS
C/ Aragoneses, 7 28108 Alcobendas (Madrid)
Tlfno. (91) 661.42.11 Fax. (91) 661.43.86



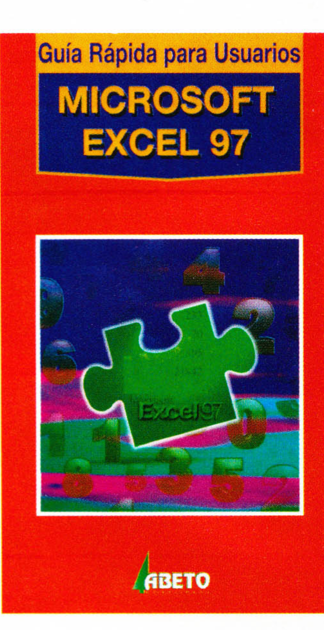
PERFECT ASSASSIN

Como su propio título indica, este producto de la compañía Grolier te permitirá convertirte... en el perfecto asesino. Se trata de un arcade con parte de aventura, donde deberás enfrentarte a peligrosas hordas de las razas extraterrestres más aterradoras. Un juego que esperemos llegue pronto a nuestro país.



MS EXCEL '97

Abeto Editorial continúa su serie G.R.U: (Guía Rápida para Usuarios), con un libro acerca del programa Excel '97. En esta ocasión, se trata de un detallado manual que versa sobre la versión de este año de la excelente hoja de cálculo del gigante Microsoft. Estamos seguros de que con este título podrás dominar rápidamente esta herramienta. Para ello se le ha dotado de explicaciones sencillas. Para más información, puedes llamar al teléfono (91) 6614211.

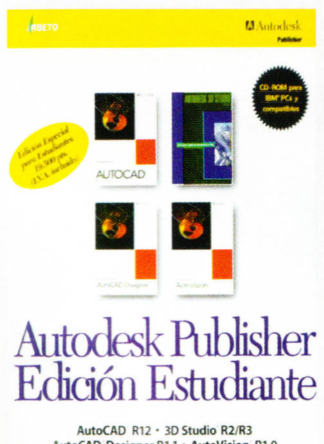


LOGITECH PLUS PACK

Los señores de Logitech presentan una oferta que nos parece irrebatible. Por sólo 23.000 pesetas (precio recomendado sin IVA), **Logitech Plus Pack** incluye el escáner ScanMan Color 2000, el *joystick* WingMan Light, el ratón PilotMouse y el software de diseño de Notas Post-It de 3M. Todo un paquete que te permite comprar, de una sola vez y a un precio bastante asequible, algunos de los periféricos que más necesita tu ordenador.



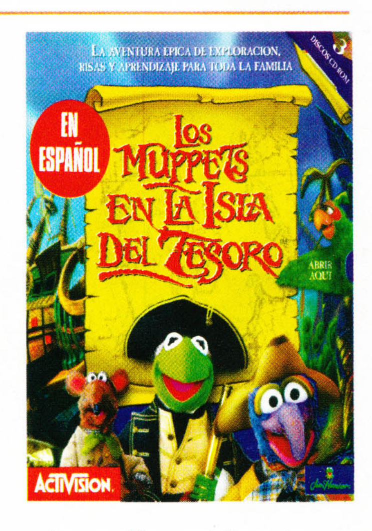
AUTODESK PUBLISHER



Los estudiantes están de suerte. Abeto Editorial y Autodesk Press han unido esfuerzos para ofrecer esta licencia para estudiantes de AutoCAD 12, 3D Studio Release 2 y 3, AutoCAD Designer Revisión 1.1, y AutoVision Revisión 1.0. Con ellos podrás aprender a manejarte en el mundillo del diseño por ordenador, por sólo 19.500 pesetas. Para más información llama al número (91) 6614211.

LOS MUPPETS EN LA ISLA DEL TESORO

Por fin llega a nuestro país la versión en castellano del divertido programa **Muppets Treasure Island**, el cual comentamos en el número 17 de la revista. Este juego de Activision está basado en la película del mismo nombre protagonizada por los Teleñecos. Con la colaboración del actor Tim Curry, este título gira alrededor de la obra maestra escrita por Robert Louis Stevenson. De entre todas las versiones cinematográficas que ha visto su novela de aventuras, estamos seguros que la de los Teleñecos fue la más disparatada. El programa basado en ella le hace justicia, pues si algo derrocha es un excelente humor.



La versión castellana ha quedado estupenda, y tanto niños como mayores se lo pasarán de miedo con este título. Aunque tarde, hay que felicitar a Proein, S.A. por el esfuerzo realizado.





SP EDITORES

Cuatro nuevos títulos nos ofrecen los señores del Grupo SP. *Las Rutas de la Comunidad de Madrid* posee información acerca de cómo pasar agradables fines de semana por los rincones más recónditos de la capital. En *Magia y Juegos Malabares* aprendes esos trucos que nos dejan anonadados cuando los realiza un mago y *Guitarra* te enseña a manejar este instrumento. En su serie de pintores multimedia han realizado *Velázquez*, que recorre la obra del maestro.









BREVES

AGE OF EMPIRES

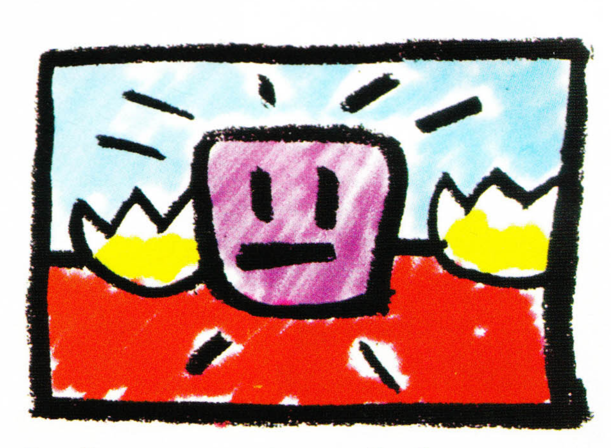
Microsoft sigue haciendo sus pinitos en la programación lúdica. Esta vez se ha fijado en títulos de estrategia como *Caesar II* para trabajar en este juego, que todavía se encuentra en proceso de incubación. La introducción es de auténtico lujo, y la calidad general del programa será muy elevada.

SIERRA HOME

Esta división de Sierra On-Line introduce en el mercado español tres títulos. Se trata de *Print Artist*, un programa que te ayudará a desarrollarte como artista plástico; *Custom Home*, un producto gracias al cual podrás moldear la casas a tu gusto; y *Land Designer*, que te permite crear un maravilloso jardín virtual, preludio del real que te gustaría cuidar.



TAMAGOTCHI



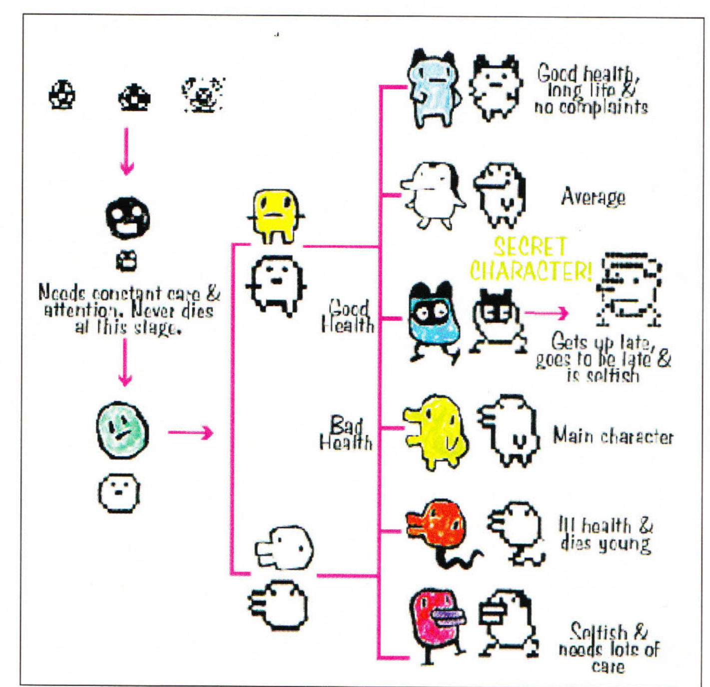
En Japón, a estas alturas, es ya un objeto de auténtico culto entre los más pequeños. Se trata de la atracción de moda en España, que empieza a acaparar los cerebros de todos nuestros infantes.

Venido de un planeta de otra Galaxia, ha recorrido, según afirman los señores de Bandai, distribuidores de este fenómeno en nuestro país, millones de años luz hasta llegar a nuestra querida Tierra. En Japón se ha vendido una ingente cantidad de unidades de este novedoso "engendro" de finales de siglo. Se supone que despierta el sentido de la responsabilidad de los niños, a través de este gracioso extraterrestre necesitado de innumerables cuidados diarios. Tras los pasos previos cuando un Tamagotchi caiga en tus manos (despertarlo de su letargo, encender la pantalla, ajustar la hora, etc.), tendrás que cuidarlo bien para que viva feliz en su breve estancia en la tierra. Un Tamagotchi bien desarrollado es cuidado tres minutos por hora.

La vida de estos seres sobre la faz del planeta es bastante breve, si se mide por el rasero del tiempo como lo concibe el hombre: como mucho, estas criaturas viven alrededor de 28 días humanos, que equivalen a 28 años de su intensa existencia. Cuando el pequeño ser alienígena considere que su estancia debe acabar, se marcha a su planeta natal. Cuanto mejor lo cuides, más tiempo permanecerá a tu lado, pues si no se encuentra a gusto decidirá irse antes. Cuando se haya marchado uno, de todas maneras podrás hacer que despierte otro dentro del mismo huevo, de manera que podrás criar a varias generaciones de Tamagotchis y corregir tu forma de actuar con ellos. Para ver las distintas que adopta, puedes criarlo cada vez de una manera distinta, aunque teóricamente lo mejor es criarlo siempre bien.

En primer lugar, como primera opción de la pantalla principal, tendrás que alimentarlo. Puedes darle comida y golosinas, pero no debes alimentarlo mal, ni en exceso. Si tu Tamagotchi engorda demasiado, la solución que te queda para obligarlo a adelgazar es hacer ejercicio mediante el tercer icono de la pantalla principal, que muestra un bate y una pelota. El juego en el que se recrea este especial ser consiste en que el humano adivine el sentido hacia el que va a mirar. Si el humano lo acierta, entonces se pone contento, si no, un poco triste.

También, por supuesto, puede caer enfermo como consecuencia de la mala alimentación o de la carencia de higiene en tus cuidados. La salud se comprueba mediante otra de las opciones, que te informa además del estado de ánimo de la criatura, de si tiene o no apetito, cuál es la edad que tiene o cuánto pesa. Si en algún momento compruebas que se



Aquí se muestra cómo es, básicamente, el creciemiento inicial del Tamagotchi. Según el comportamiento que tengas hacia él y de tu manera de educarlo, crecerá sano y feliz o bien triste y enfermo.

encuentra enfermo, entonces quizá convenga que le proporciones una inyección, o quizá varias, según la gravedad del caso. Existe una opción para tal efecto.

Cuando el Tamagotchi te desobedezca o cometa alguna locura infantil (como, por ejemplo, una serie de *bips* inmotivados y muy molestos), entonces, después de comprobar su salud para ver si está enfermo, debes dirigirte al apartado de educación. Cuando vayas a él, el Tamagotchi recibirá una severa reprimenda, de modo que no volverá a cometer el odioso acto reprobable.

De vez en cuando, como es lógico y necesario, tu Tamagotchi defecará en una esquinita de la pantalla, de manera que tendrás que limpiarle el culito. Si no lo llevas a la opción de aseo, puede que coja alguna infección y sea necesario medicarlo.

Dos posibilidades más le quedan a este diminuto extraterrestre. Se trata de la luz, que debes apagar cuando se vaya a la cama. Si no lo haces, el pequeño dormirá mal y nuevamente puede enfermar, aunque esta vez algo más a la larga.

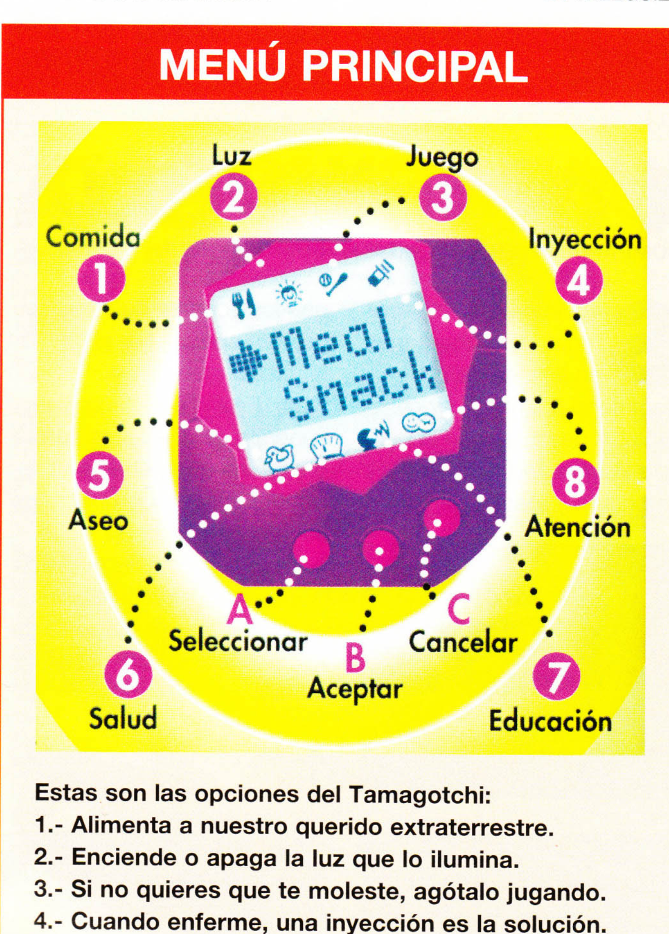
Por último, cuando necesite tu ayuda se encenderá una pequeña opción. Entonces deberás realizar un chequeo general de la criatura para comprobar su estado de salud en todos los aspectos.

El Tamagotchi evolucionará de una manera u otra según sea la calidad de tus cuidados. Crecerá feliz o acongojado, o incluso deforme, por medio de tu atención. El monigote que se mueve por la pantalla adopta, en efecto, las más diversas formas, la última de las cuales, al parecer, es un enigma.

D. Melguizo



MENÚ PRINCIPAL



Estas son las opciones del Tamagotchi:

1.- Alimenta a nuestro querido extraterrestre.

2.- Enciende o apaga la luz que lo ilumina.

3.- Si no quieres que te moleste, agótalo jugando.

4.- Cuando enferme, una inyección es la solución.

5.- La higiene es importante para no contraer males.

6.- A menudo deberás controlar su estado de salud.

7.- Una bofetada a tiempo ahorra muchos males...

8.- ¡Una desesperada petición de socorro!



PÁGINA WEB

Si quieres acceder a la página web con que cuenta Bandai dentro de la red Internet, tienes que dirigirte a la siguiente dirección: http://www.bandai.es/



WORLDWIDE SOCCER

COMPAÑÍA: SEGA ● DISTRIBUIDOR: SEGA

Los señores de Sega van a trasvasar uno de sus mejores juegos de la videoconsola casera Saturn a PC. En esta ocasión se trata del simulador futbolístico **Worldwide Soccer**, un excepcional programa que hará las delicias de los amantes del deporte rey. Se trata de un título basado en gráficos poligonales, en el que se deben enfrentar diversas selecciones nacionales en un campeonato muy especial. Cabe destacar sobre todo la *intro* de presentación: es una secuencia animada totalmente "renderizada" de lo mejorcito que hemos podido ver últimamente, así como la posibilidad de situar la cámara en la posición que desees, además de una gran variedad de opciones. Si te gustan los juegos de fútbol, busca su comentario en nuestros próximos números.





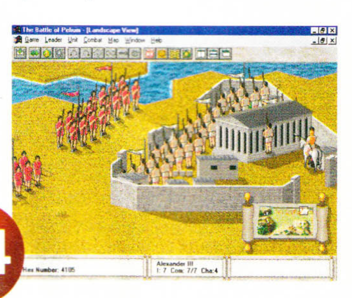


GREAT BATTLES OF ALEXANDER

COMPAÑÍA: INTERACTIVE MAGIC ● DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE

Los juegos de estrategia tienen su público asegurado. Este último título de Interactive Magic te lleva a participar en las batallas de Alejandro Magno. Debes controlar las distintas tropas para conquistar todo el territorio, aunque no tienes que dejar de lado el tema económico; si no, no podrás mantener tu aguerrido ejército durante mucho tiempo. Un título que pronto llegará a nuestras pantallas.

El juego incluye una especie de completa enciclopedia con datos históricos de aquella época, con lo que, además de jugar, aprendes.





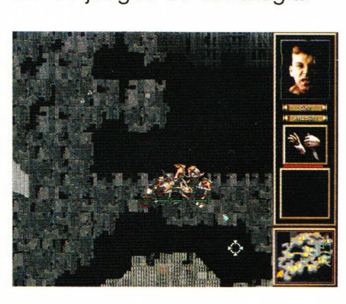
WATERWORLD

COMPAÑÍA: INTERPLAY ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Seguimos con la estrategia, pero ahora más en la línea de *Command & Conquer* y compañía. A pesar de que la película *Waterworld* tiene ya más de un año y medio, parece que los señores de Interplay quieren aprovechar el filón de la misma con este curioso título. En él controlarás una cuadrilla de diferentes hombres a los que debes asignar las distintas armas que antes hayas comprado. Se sigue fielmente la línea de la película en lo que se refiere a los escenarios, armas y personajes, con lo que si la has visto te será mucho más fácil avanzar en el juego. Recomendado a los amantes de los juegos de estrategia.





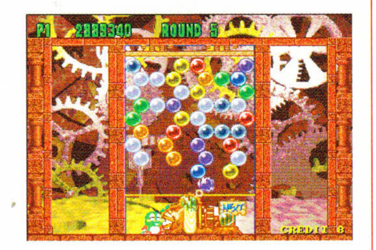




BUST A MOVE 2

COMPAÑÍA: ACCLAIM ● DISTRIBUIDOR: NEW SOFTWARE CENTER

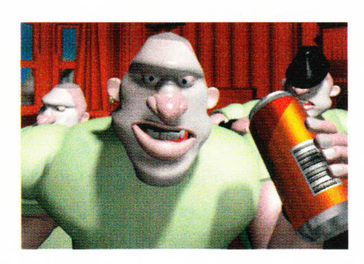
Los juegos en los que priman los reflejos sobre cualquier otro aspecto casi siempre se han visto restringidos a las videoconsolas caseras. Los señores de Acclaim, de un tiempo a esta parte, están convirtiendo la mayoría de sus éxitos de estas consolas a PC. Éste es el caso de **Bust a Move 2**, basado en los simpáticos *Bubble Bobble*; en el programa tienes que dejar libre la pantalla de bolas juntando las de un mismo color.



CONSTRUCTOR

COMPAÑÍA: SYSTEM ● DISTRIBUIDOR: NEW SOFTWARE CENTER

En **Constructor**, el cual vino a presentarnos en persona Mark Cale, director de System 3, tu misión es edificar diferentes urbanizaciones, evitando que el contrario haga lo propio. Debes poner de tu parte todo lo que sea necesario para evitar que sus chalés crezcan más que los tuyos. En tus manos está utilizar cualquier truquillo que te venga a la imaginación. Por ejemplo, enviar cuadrillas de matones o fantasmas y gamberros.





AGE OF EMPIRES

COMPAÑÍA: MICROSOFT ● DISTRIBUIDOR: ERBE

Si bien *Close Combat*, el anterior título estratégico de la compañía de Bill Gates, despertaba tantas simpatías como antipatías, parece que los señores de Microsoft tienen el deseo de solucionar errores pasados, mejorando bastante este programa. Aunque lleva bastante tiempo en el candelero, parece que será en los próximos meses cuando la versión definitiva llegue a nuestro país.

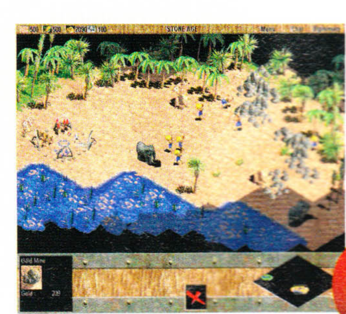


Si bien el anterior título transcurría en la Segunda Guerra Mundial, éste te conduce a épocas más tempranas de la Historia, donde te tendrás que enfrentar a romanos, griegos o egipcios, entre otras civilizaciones, según hayas elegido al comienzo del juego. Se trata de una especie de nuevo *Civilization* al estilo del de Microprose. Gráficamente es espectacular y promete convertirse en un éxito de la temporada.









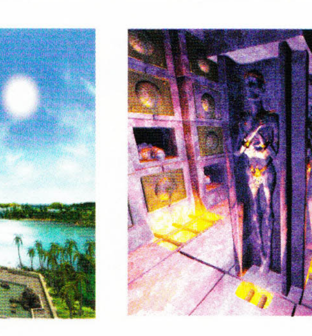
PREVIEW

ATLANTIS

COMPAÑÍA: CRYO ● DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE

Cryo parece querer superarse a sí misma y, tras el inefable *Dragon Lore II* presenta este **Atlantis**. Se trata de una aventura gráfica francamente espectacular, en la que tienes que descubrir los misterios de la tierra perdida, también llamada sexto continente. Este gran misterio, que nos ha acompañado durante siglos, pronto dejará de serlo (en el mundo de la ficción, por supuesto), en uno de los títulos con los gráficos más impresionantes de los últimos tiempos. Esperemos que los franceses de Cryo dejen de esquilmarnos las verduras y finalicen de manera soberbia este interesante producto. Por otra parte, nos han prometido que tanto el texto como las voces estarán doblados a nuestro idioma.





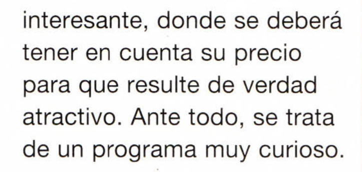


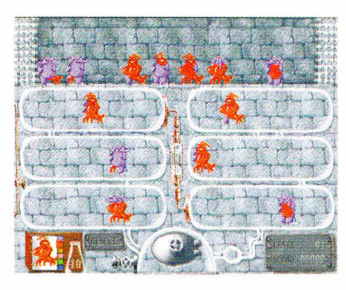


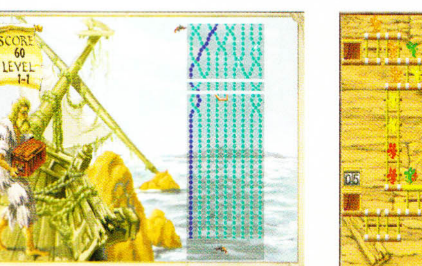
THE PUZZLE COLLECTION

COMPAÑÍA: MICROSOFT ● DISTRIBUIDOR: MICROSOFT

Microsoft mantiene su línea Entertainment Pack con un título llamado **The Puzzle Collection**, en el que han agrupado una serie de minijuegos de diferente calidad. Los gráficos son sencillos, al igual que la manera de jugarlos, pero algunos llegan a calar hondo en nuestros corazones debido a la impresionante dificultad que ofrecen. Un título bastante interesante, donde se deberá tener en cuenta su precio para que resulte de verdad atractivo. Ante todo, se trata de un programa muy curioso.







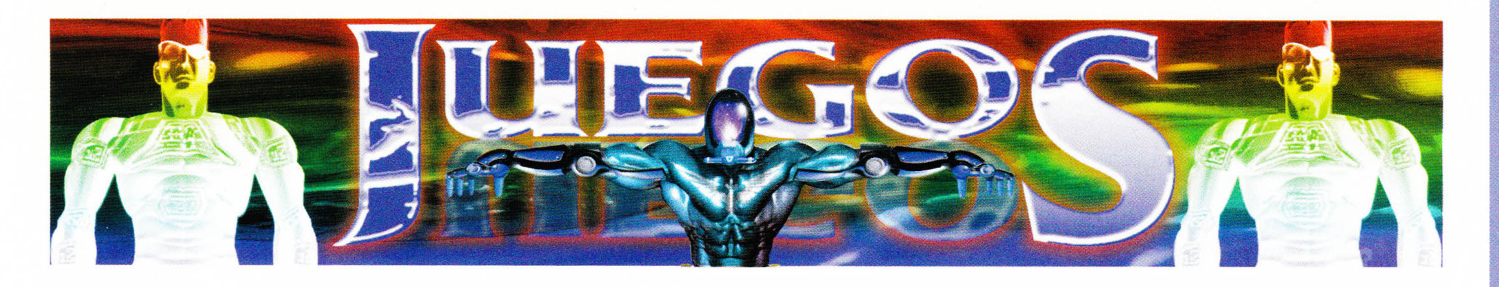




WIPEOUT 2097

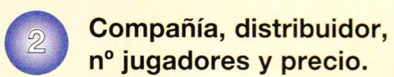
COMPAÑÍA: PSYGNOSIS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

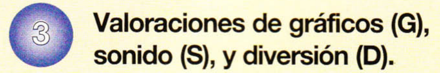
Para finalizar las *previews* de este mes sólo nos queda un juego de coches. En este caso le toca el turno al simulador de carreras futuristas **WipeOut 2097**, segunda entrega de *Wipeout*. Los gráficos son bastante mejores que en la versión anterior, y la jugabilidad está mucho más ajustada. Si además posees una de las nuevas tarjetas aceleradoras 3D, te aseguramos que "alucinarás en colores" (concretamente, en 65.000 a una resolución de 640x480 *pixels*).

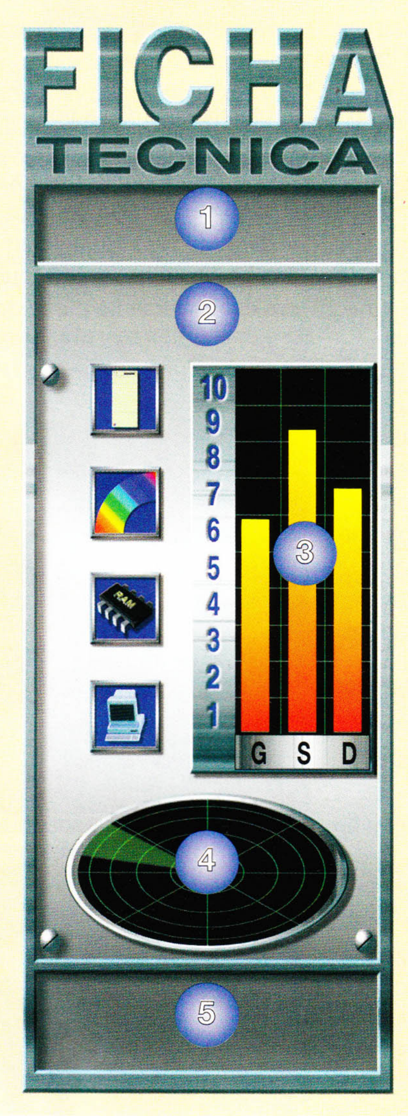


La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.
2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.
3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.







ÍNDICE

ATOMIC BOMBERMAN	18
STAR TREK: GENERATIONS	22
SPEED DEMONS	24
KILL, KRUSH N' DESTROY	25
MUZZLE VELOCITY	26
TEST DRIVE OFF-ROAD	27
GUTS AND GARTERS	28
SAFECRACKER	30
SANDWARRIORS	31
FORMULA KARTS	32
DIRIGE TU PELÍCULA CON STEVEN SPIELBERG	34
BUG TOO!	35
FALLEN HAVEN	36
GT RACING	38
SLAMTILT	40
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	41
EVIDENCE	42
STAR TRAIL / BLADE OF DESTINY	43
BLOOD	44
LAST RITES	46



ATOMIC BOMBERMAN



Puro nervio desprende este genial programa, que con un derroche de originalidad y jugabilidad ha sido un número Uno en todas sus versiones.

Hoy en día, las altas tecnologías que están al servicio de los videojuegos han provocado que exista una gran competencia en determinados sectores. En efecto, se han desarrollado en gran medida los géneros en los que tenía especial incidencia el vídeo. Las aventuras gráficas sobre todo, pero también los programas multimedia y las *intros* de casi todos los títulos de prestigio, hacen un uso indiscriminado del vídeo, a menudo excesivo. Actores reales son utilizados para realizar el movimiento de los personajes en programas de lucha y arcades 3D, mediante técnicas de *montion capture*. También podríamos hablar de los entornos de los arcades 3D, que cada vez avanzan más hacia el realismo.

Sin embargo, esto ha producido un estancamiento en muchos sectores. Todos los ojos han estado centrados en la técnica y se han olvidado de las grandes historias (en las aventuras gráficas) y de la jugabilidad (en los arcades), por no hablar de la originalidad.
Por eso ideas sencillas pero muy jugables han cautivado con facilidad al gran público, hastiado de avances técnicos y hambriento de diversión real. Eso explica el éxito de títulos como *Lemmings* de DMA Design, *Worms* de Team 17 o, cómo no, *Tetris* de Alexei Pajitnov.



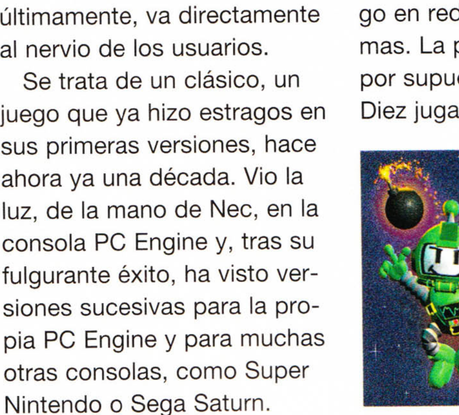
Atomic Bomberman es, fundamentalmente y por encima de todo, un éxito seguro. Es decir, posee grandes dotes para atrapar al personal: frescura, originalidad y una endiablada jugabilidad que te impide abandonar los mandos y te hace volver a ellos constantemente. Venido del mundo de las consolas, como muchos de los programas aparecidos últimamente, va directamente al nervio de los usuarios.

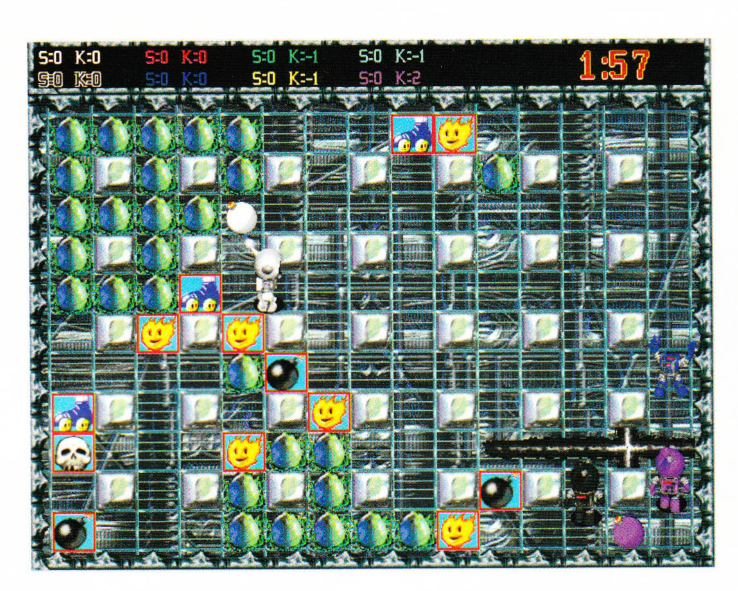
Se trata de un clásico, un juego que ya hizo estragos en sus primeras versiones, hace ahora ya una década. Vio la luz, de la mano de Nec, en la consola PC Engine y, tras su fulgurante éxito, ha visto versiones sucesivas para la propia PC Engine y para muchas otras consolas, como Super Nintendo o Sega Saturn.

En la plataforma PC ya tiene un precedente. Se trata del programa *Dynablaster*, basado directamente en la primera versión de Nec. Su calidad no era demasiado elevada, pues era excesivamente parecido a la primera versión, entonces algo atrasada, pero gracias a un curioso periférico permitía cinco jugadores en un PC.

Ahora, por fin, aparece la versión definitiva. Después de una curiosa *intro* muy trabajada, que te deja con un excelente sabor de boca, accedes a la pantalla principal del juego. El programa está principalmente centrado en el juego en red, en todas sus formas. La primera opción es, por supuesto, *Start Game*. Diez jugadores son admitidos





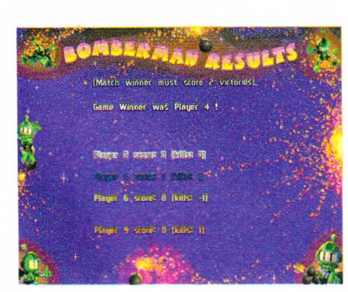




en este modo. Jugando en un mismo ordenador, es posible que se conecten hasta seis usuarios (dos en el teclado y cuatro con cuatro *joysticks* conectados en *multitap*, con un periférico, por supuesto, que lo permita, como Sidewinder Pro Pad, de la compañía Microsoft).

Como bien han visto los programadores, las cotas de jugabilidad se multiplican en las opciones multijugador. Cada uno de los *bomberman* posee un color distinto, así como determinados comportamientos que los definen. En efecto, cada vez que uno muere realiza una pequeña animación. Cuando se ve abocado a la muerte, uno saca un cartel que dice *Bye*, otro se pone una venda en los ojos, un tercero cava una tumba, etc. Una vez muertos, uno se convierte en diablillo, otro pierde sólo una pierna, o no queda de él más que los zapatos humeantes, o dos ojos rodando en una montañita de cenizas, etc. Las formas de morir son, en su mayor parte, comunes a todos ellos. Animaciones de mayor calibre aparecen cuando uno de los participantes alcanza la victoria sobre los demás.



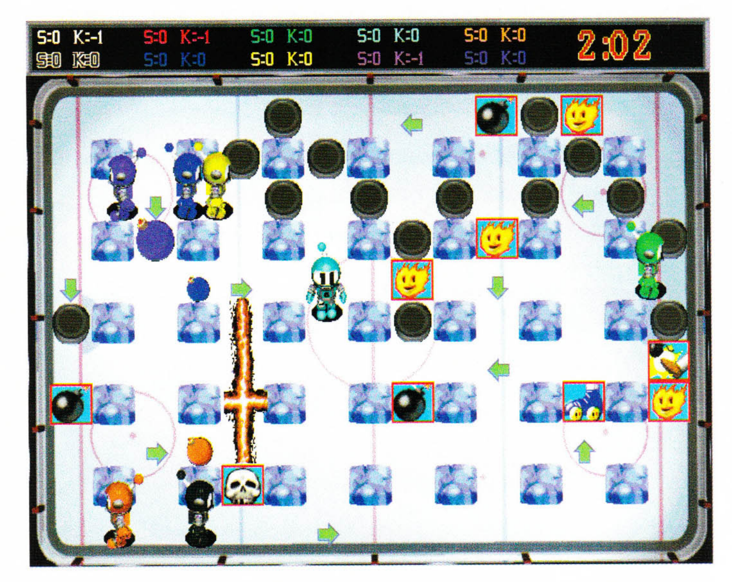


Además, al perecer gritan de forma peculiar y cómica. Las melodías que rodean todo el desarrollo de la acción no te agobian: están a la altura del ritmo trepidante necesario para el juego. Música "cañera" y muy moderna para unas trepidantes partidas cargadas de emoción.

Como ves, los personajes han sido cuidados hasta el más mínimo detalle. De igual modo los restantes aspectos de este programa.

Tienes a tu disposición diversos escenarios, cada cual más divertido. Mencionaremos sólo algunos de ellos. En la pantalla del basurero unas bandas mecánicas te arrastran irremisiblemente en una dirección; en el bosque hay una serie de muelles que te obligan a dar grandes saltos que te cambian de posición; en el cementerio los bloques de piedra se reproducen poco después de que los hayas destrozado; en la mina hay unos túneles que trasladan a distintos puntos de la pantalla; en Egipto, unas flechas obligan a las bombas móviles a ir en determinada dirección. De este modo se puede seguir con un largo etcétera.

Todos estos gráficos, en alta resolución, son muy vistosos y están realizados de manera sencilla y eficaz, pero con el estilo loco que le conviene al programa.



ALTERNATIVAS



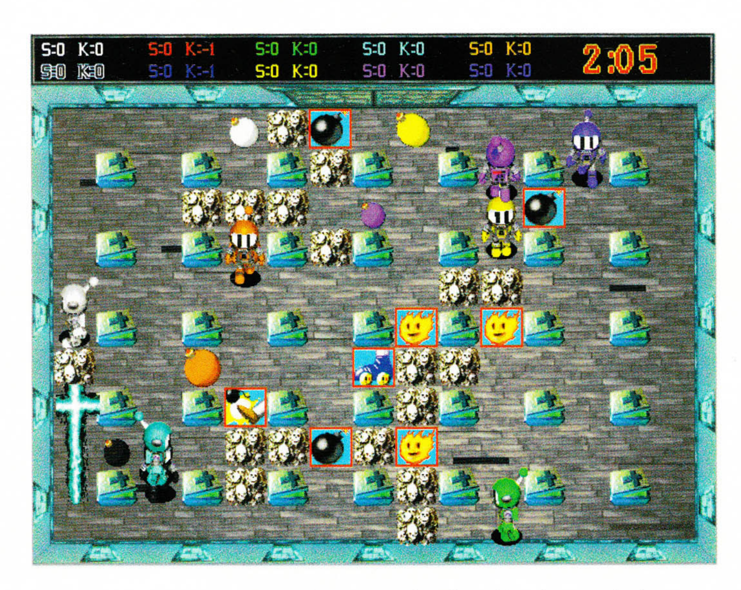
C&C: RED ALERT
Westwood•Virgin
Un juego que en red alcanza niveles extremos de jugabilidad.



3D ULTRA MINIGOLF
Sierra•Coktel Educative
Lo mejor para varios usuarios son los juegos deportivos.

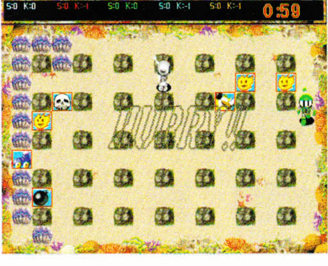


QUAKE
id Software•New Software Center
Un excelente programa para ser utilizado en red.



Las animaciones que adornan las muertes de los *bombermans* también poseen calidad gráfica: son la parte más trabajada de este apartado.

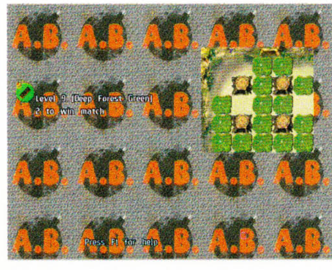
En cuanto a las posibilidades de los objetos que recoges, son variadísimas. El icono de una pierna te permite desplazar las bombas que has puesto hasta que se choquen; con un guante de boxeo les pegas unos puñetazos que las mueven dos cuadras; las calaveras producen todo tipo de males, desde "cagalera" de bombas hasta



relentización de movimientos; los fuegos te dan potencia de explosión, etc. Las posibilidades de todos estos dispositivos de ayuda son enormes, sobre todo si tenemos en cuenta que puede haber hasta diez jugadores lanzando bombas en una pantalla.

Otra característica que explota esta versión es la de jugar por equipos. Esto exige mayor pericia de los participantes, pues deben tener un control, a veces difícil, sobre a quién matan o dejan vivir. Cuando seas un experto *bomberman* podrás permitirte este tipo de "disgresiones especializadas".

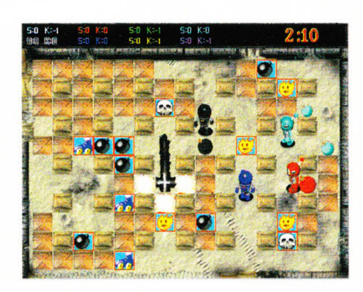
Atomic Bomberman también contempla, por supuesto, el juego en red vía módem o Internet. Es quizá en este aspecto en el que se alcanzan las mayores cotas de



jugabilidad. Enfrentarse contra diez desconocidos, como máximo, de todo el mundo es el relajante más efectivo que se puede conseguir tras horas de trabajo. Relajante sólo del trabajo, por supuesto, porque la tensión a la que te encuentras sometido mientras juegas es constante.

Otra opción es la de editar tus propias pantallas. Esto es ideal para realizar torneos especiales con las particulares sorpresas que uno incluya en su pantalla. Además esto abre un filón que promete dar vida al programa durante mucho tiempo. En efecto, pronto se encontrará en la Red de redes una innumerable cantidad de pantallas especiales, que estarán en renovación mientras siga viva la larga llama de las bombas.

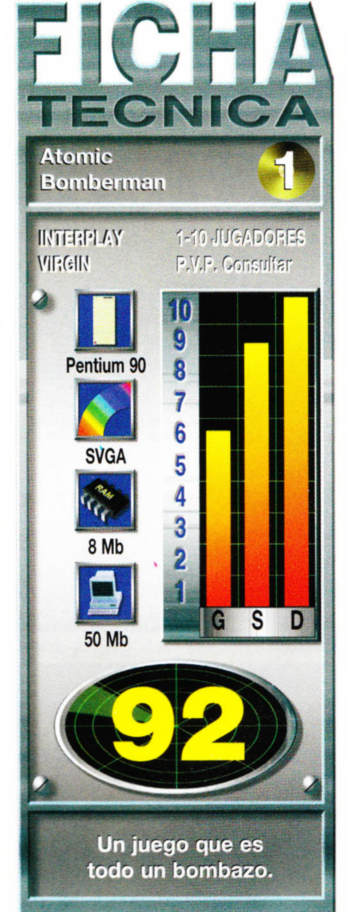
Se trata, en definitiva, de un programa imprescindible que será jugado y recordado durante varias generaciones de jugones (en el mundo de la informática las generaciones cambian cada mes). Los señores de Interplay nos han demostrado nuevamente que

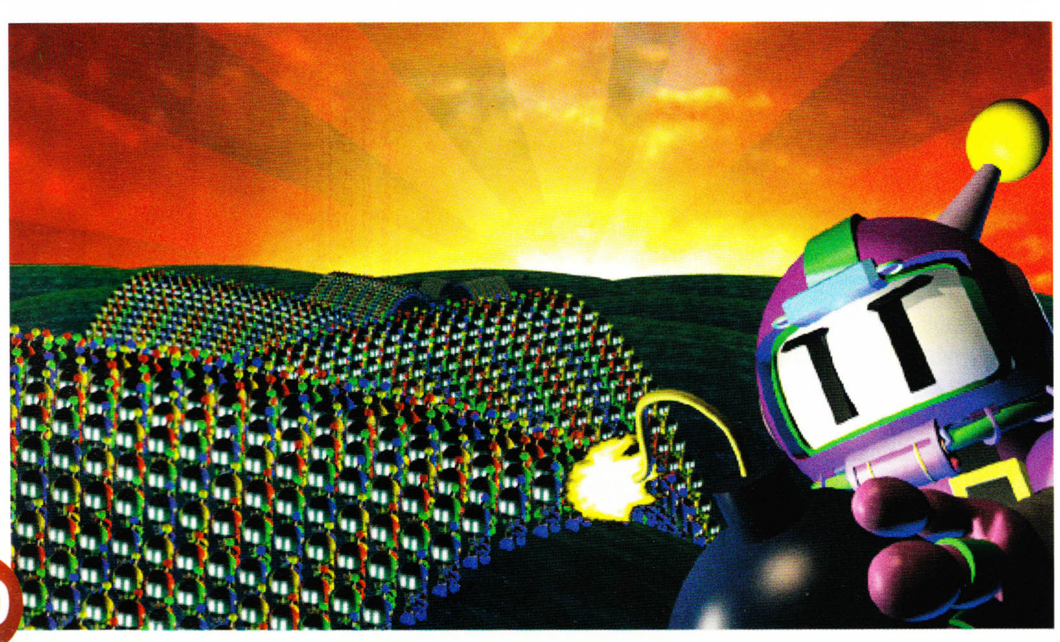




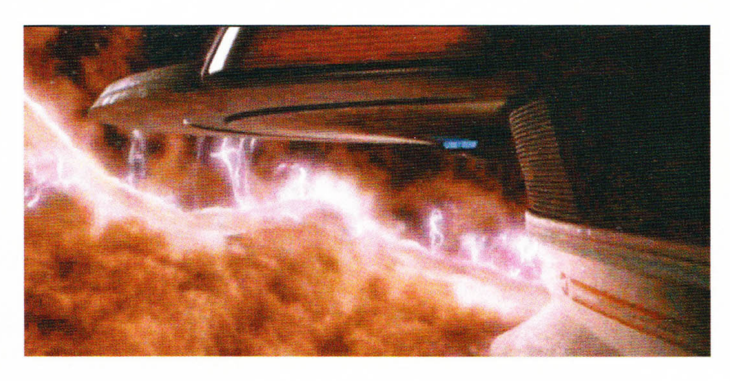
son capaces de realizar programas de altura. Su *savoir faire* y su calidad quedan patentes en este estupendo título que, aunque en un principio puede parecer bastante feo de aspecto, demuestra que la jugabilidad no está reñida con la sencillez. Se trata, pues, de uno de los programas más jugables de la historia, tal y como demuestran todas las versiones anteriores en otras plataformas.

D. Melguizo





STAR TREK: GENERATIONS



Tras una larga espera, por fin nos llega el juego basado en la séptima entrega de Star Trek, Generations. Dada la calidad del juego, se puede decir que la espera ha merecido la pena.

La más conocida serie de ciencia ficción de la televisión también ha tenido algunas aventuras en la pantalla grande. La película en la cual está basada este nuevo juego es la séptima de la serie. Cumplió con el importante papel de jubilar al personal de la serie clásica y proporcionar el salto a la gran pantalla a la dotación de *La Nueva Generación*, capitaneada por Jean Luc Picard y a bordo de la flamante Enterprise-D, insignia de la Federación de Planetas Unidos.

En esta ocasión el peligro que se cierne sobre la galaxia viene en forma de científico loco, cuyo único objetivo es lograr entrar en otra dimensión, para la cual la única puerta conocida es un filamento de energía denominado Nexus. Para conseguir este objetivo no le importará destruir estrellas, desintegrar planetas o cualquier otra acción que considere necesaria, siempre y cuando consiga entrar por esa puerta única.

La tripulación del Enterprise tendrá la obvia misión de impedir esta serie de tropelías, persiguiendo al insigne científico por toda la galaxia. Dado el potencial destructivo del armamento por él inventado, también las otras principales razas guerreras están detrás de él, tanto los belicosos Klingon como los Romulanos, que le prestarán ayuda con la esperanza de utilizar sus conocimientos.

La estructura del juego es difícil de definir, pues aunque la aventura en forma de rompecabezas y *puzzles* está presente por todo el desarrollo, la más pura acción también es un importante factor, tanto en un punto de vista de primera persona como en combates estelares, con toda la potencia que una nave de estas características posee.

Gran parte del juego se maneja desde uno de los puntos que más impacto causó en la película: la sala de cartografía estelar, desde donde se controla toda la galaxia (o al menos la parte donde se va a desarrollar el juego) y donde vas a tener que dilucidar cuál va ser tu próximo destino, tratando de adelantarte a las elucubraciones del científico loco Soran. Lo más importante de este lugar es que muestra la ruta que va a seguir la cinta de energía. Además, vas a poder simular la explosión de diversas estrellas para así comprobar cómo varía por ello la trayectoria del Nexus.

En este lugar aparecerá uno de los tres subjuegos, por así decirlo, que incorpora el programa. Otro de los mismos, y quizá mucho más espectacular, se da cuando mandas a algún miembro de la tripulación a la superficie de un planeta o al interior de otra nave. A partir de aquí, la perspectiva pasa a ser en primera persona, con un estilo que recuerda al infinitamente copiado *Doom*, haciendo uso del *phaser* para ir abriendo caminos. Pero dejarlo así sería simplificar injusta y excesivamente los equipos de descenso.

Dependiendo del carácter con el cual estés explorando, tendrás que actuar de una manera u otra. Con Worf, el guerrero Klingon y jefe de seguridad, harás uso principalmente de la fuerza física. Si el personaje manejado es la consejera Deanna Troi, será mas importante la inteligencia y la percepción que puedas tener sobre otros seres vivos. Aparte de esta diferenciación entre los personajes, en cada uno de los escenarios habrás de resolver pequeños enigmas, que serán los que te irán llevando hasta los objetivos que dicte el capitán Picard para cada escena.

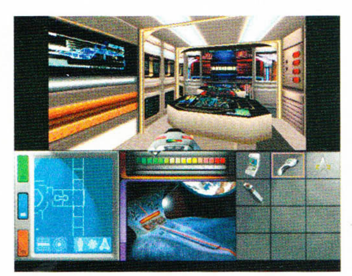
RECOMENDADO

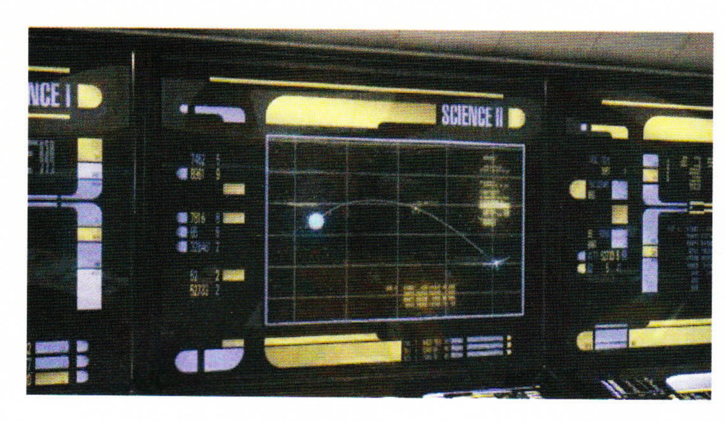
La tercera parte diferenciada es el combate táctico entre naves estelares. De vez en cuando te podrás encontrar con ciertos elementos hostiles en tus viajes. Aunque la premisa de la Federación es usar la fuerza tan sólo cuando se hayan









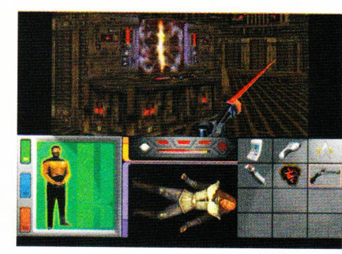


agotado todas las demás posibilidades, cuando te encuentres cerca de una fuerza enemiga podrás entablar un combate abierto en el inmenso vacío del espacio.

En ese momento pasarás a controlar los sistemas de armamento de la nave, e incluso el movimiento de la nave en sí, si es tu deseo. Esto se lo puedes encargar a tu piloto, tan sólo dándole órdenes sencillas, como perseguir al enemigo, mantener las distancias o salir del escenario de combate (actitud, desde luego, muy poco honrosa para un guerrero, sobre todo para un Klingon).

Desde el puente de mando puedes seleccionar el mejor momento para utilizar los *phasers* de la nave, o los mas dañinos, aunque limitados en número, torpedos de fotones. Podrás apuntar a los lugares críticos de la nave (o naves) enemiga, aunque teniendo siempre en cuenta que un oficial de la federación no debe buscar la destrucción, sino la anulación de los sistemas (incluso si son klingon).

El juego se desarrolla íntegramente en alta resolución, y generalmente con 16 *bits* de profundidad de color, aunque en ocasiones pasarán a sólo 256 colores en pantalla.



A veces la pantalla de juego puede ser excesivamente pequeña, como ocurre en la parte arcade, en la que el inventario y los gráficos estáticos ocupan dos terceras partes de la pantalla. Hubiera sido interesante poder ver mayor cantidad de escenario. En el combate táctico no se hace notar tanto este problema, pues todas las partes de la pantalla tienen una labor específica, y al tener sistema automático de apuntado, no se necesita una gran pericia con el *joystick*.

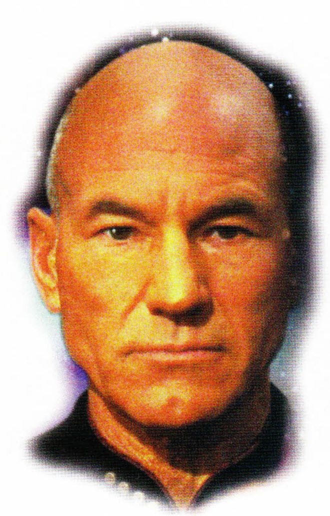
Muy destacables son las escenas de vídeo. Como diría cierto personaje: en dos palabras: *im presionante*. Están realizadas directamente a partir de la digitalización de la película, incorporando nuevas escenas de una soberbia calidad. Todas estas secuencias se ven a pantalla completa sin entrelazar y además en formato panorámico.

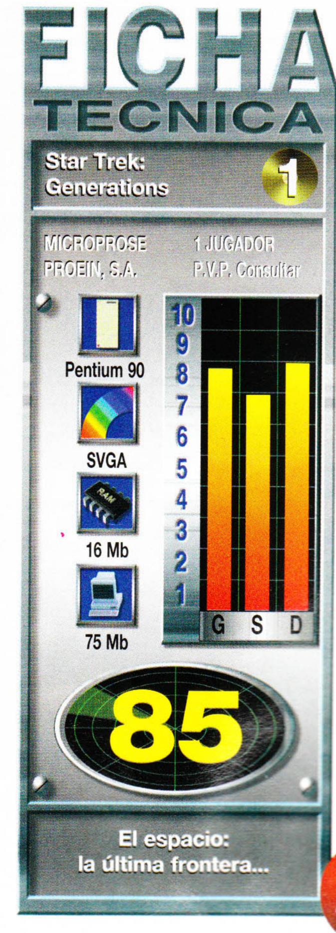
El sonido logra introducirte completamente, como si de un capítulo más de la serie se tratara, pues han pasado directamente los principales efectos de sonido al juego, con lo que la ambientación sonora es exquisita. Desde el ruido de los *phaser* hasta la vibración de las barquillas de hipervelocidad, todo está perfectamente colocado.

El juego va a salir completamente doblado a nuestro idioma, para evitar así que los diálogos sean una barrera. Y parece que será un doblaje de buena calidad (la versión que hemos probado estaba en versión original inglesa), pues lo harán los actores que doblaron la película. Este trabajo ha sido aprobado por la propia Paramount, propietaria de todos los derechos de la serie *Star Trek*.

A. VEGAS



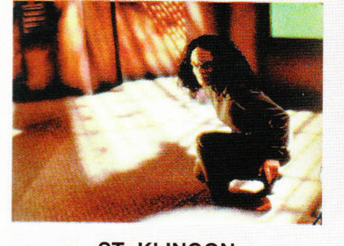




ALTERNATIVAS



ST: A FINAL UNITY
Microprose•Proein, S.A.
Anterior juego de Microprose basado en las películas de *Star Trek*.



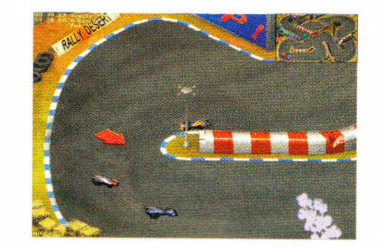
ST: KLINGON
Viacom New Media•CIC
Los malos malísimos de *Star Trek* protagonizan su propio juego.



ST: DEEP SPACE 9
Viacom New Media•CIC
La estación espacial *Deep Space 9* encierra bastantes aventuras.



SPEED DEMONS



El motor de mi coche se iba calentando poco a poco. Estaba dispuesto a arrancar. Semáforo en rojo, en ámbar... en verde. ¡Empieza la carrera más loca que hayamos podido ver jamás!

Cuando en una competición automovilística se empieza a aburrir uno de ver siempre los mismos coches dando vueltas, una tras otra, en el mismo circuito, sin el más mínimo aliciente, siempre apetece un poco más de espectáculo. Este deseado espectáculo puede venir dado por una buena carrera, o simplemente por una carrera totalmente vertiginosa. Para ello harán falta muchas más "dimensiones" en el terreno, un coche con graves problemas gravitatorios y, en fin, mucha velocidad.







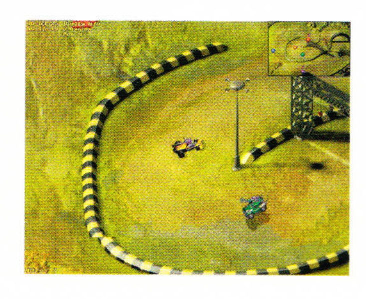
Eso proponen las casas de software desde hace años. En realidad es siempre el mismo juego, adaptando los gráficos a nuestra era.

Con prácticamente ninguna variación, después de otros programas de idéntica factura, llega **Speed Demons**, que viene con ganas de "dar caña" a los ordenadores con su velocidad endiablada y sus espectaculares saltos acrobáticos. Sin embargo, no dicen nada nuevo.

Los gráficos, tridimensionales y cucos ellos, dejan el juego en un nivel bastante alto. Han sido cuidados con mimo, pero no con todos los detalles que hoy en día se le pueden pedir a un juego de estas características.

Los coches, muy pequeños, son simples hasta la más sombría sospecha. Los decorados, sin embargo, son bastante más adecuados para un juego actual, ya que incluyen muchos detalles, que se agradecen.

El sonido se basa en una música surgida de alguna horrorosa pesadilla del Marqués de Sade, padre del sadismo. Arruinado por la introducción de unas melodías machaconas y facilonas, es salvado de todas maneras por unos efectos sonoros de lo más apetecibles.



El programa, cargado de opciones, te permite entrar en campeonatos, ligas, carreras de pura velocidad y otras posibilidades. También puedes crear un juego a tu medida, realizando tu propia pista, con sus situaciones meteorológicas y todas esas cosas que hacen de una carrera algo más interesante.

Otro punto a favor del juego es su sentido del humor, que hace más agradables los ratos que pases disfrutando con él, máxime teniendo en cuenta que sólo vale tres mil pesetas.

V. SÁNCHEZ

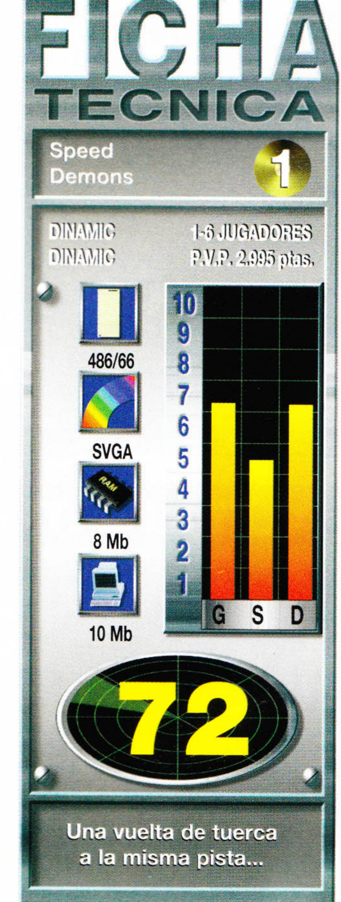
ALTERNATIVAS



THE NEED FOR SPEED II
Electronic Arts•Electronic Arts
Segunda entrega de un juego de coches muy realista.



SEGA RALLY
Sega•Sega
Conversión de una máquina recreativa del gigante nipón.



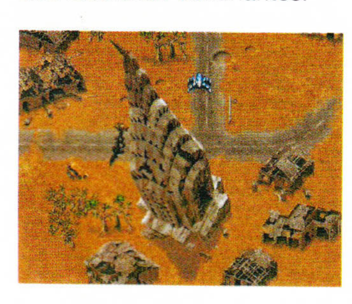
KRUSH, KILL AND DESTROY

En la era postnuclear, dos facciones se disputan el control del mundo. Tú, como reputado estratega del mundo futuro, debes lograr que una de ellas se alce con la victoria final.

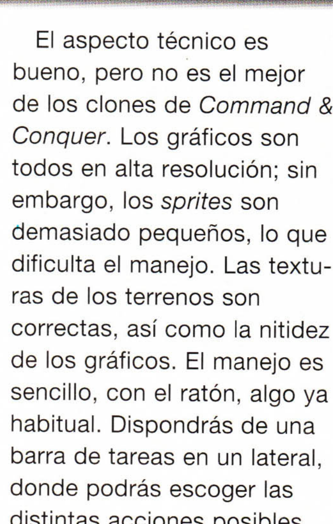
La sombra de *Command & Conquer* es alargada. De un tiempo a esta parte estamos siendo invadidos por una colección de lanzamientos que tienen como fin aprovechar el tirón comercial del que fuera elegido mejor juego de 1995, y cuya continuación, *Red Alert*, fue uno de los bombazos del final del año pasado. Como ocurre con todos los juegos que destacan por su originalidad (aunque en este caso hay precedentes gloriosos como *Dune 2* o *Warcraft*) y por su calidad, han ido surgiendo clónicos. Ya pasó, y sigue pasando, con el fenómeno *Doom*.

Al igual que ocurriera con estos clones, bajos de originalidad y calidad en la mayoría de los casos, se está produciendo una saturación del mercado con títulos irregulares que tratan de explotar el aspecto técnico, puesto que la originalidad la tienen perdida desde un principio.

En este caso no es original ni el guión. Tras un guerra nuclear, los supervivientes se refugian bajo tierra pero no pueden evitar las mutaciones. Pasados unos años, el mundo se encuentra sumergido en una nueva guerra entre las dos facciones dominantes.



Tu misión es ponerte al mando de uno de los bandos y guiarlo hacia la victoria. Cada ejército está formado por diferentes elementos, según el bando escogido. Asimismo, tendrás multitud de tipos de soldados, vehículos acorazados y edificios. La política de juegos es la habitual. Asentarás una base, empezarás a generar recursos e irás mejorando tu ejército para destrozar a tu rival. Las misiones son variadas, en distintos terrenos y con texturas bien diferenciadas.



El aspecto técnico es bueno, pero no es el mejor de los clones de *Command & Conquer*. Los gráficos son todos en alta resolución; sin embargo, los *sprites* son demasiado pequeños, lo que dificulta el manejo. Las texturas de los terrenos son correctas, así como la nitidez de los gráficos. El manejo es sencillo, con el ratón, algo ya habitual. Dispondrás de una barra de tareas en un lateral, donde podrás escoger las distintas acciones posibles en cada momento.



El sonido está bastante bien, con buenas melodías y espectaculares efectos especiales. Hay vídeos entre misiones y en los *briefings*.

El conjunto es un programa atractivo pero considerablemente peor que el original.

A. J. Novillo



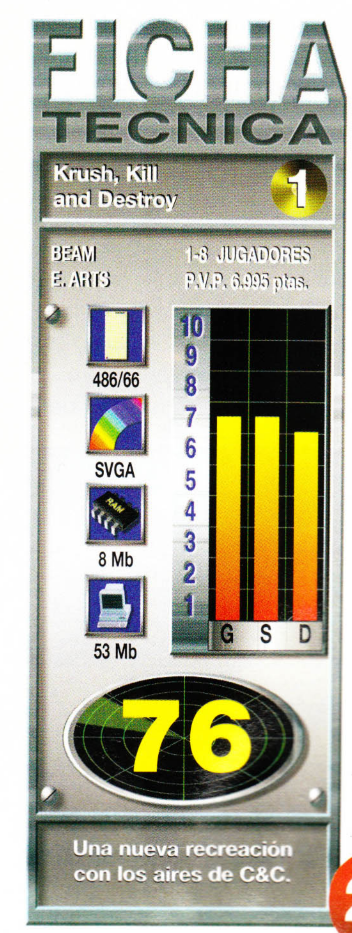
ALTERNATIVAS



C&C: RED ALERT
Westwood Studios•Virgin
El rey moderno de los programas de estrategia.



EARTH 2140
Topware•Topware
Un juego de estrategia curioso cuando menos...





MUZZLE VELOCITY

Una vez más puedes tomar parte en la Segunda Guerra Mundial, aunque en esta ocasión con un aliciente especial: debes sufrir las batallas en tu propia piel.

Como muchos simuladores bélicos, **Muzzle Velocity** gira alrededor de la Segunda Guerra Mundial, un acontecimiento histórico que ha marcado el siglo veinte.

Quizá es precisamente un deseo de cambiar el curso de la Historia más reciente del ser humano lo que ha llevado a las casas programadores a realizar títulos con este tema.

Así pues, **Muzzle Velocity** es el típico juego de estrategia, en el que tienes que entrar en batalla con toda la estrategia preparada. Sin embargo, tiene alguna diferencia sustancial como, por ejemplo, el entrañable detalle de que la batalla suceda en tiempo real, y no como en otros juegos, donde todo sucede por turnos.

Pero no es el único aliciente del juego. Han incluido otra novedad, interesante pero extraña. Puedes meterte de lleno en el combate. Luchas tú mismo, en un tanque o en un combate cuerpo a cuerpo, en una especie de arcade 3D.





Los gráficos del juego, durante el transcurso de toda la parte de estrategia, resultan un poco decepcionantes. Son sosos y feos, y adolecen de falta de color.

En la parte arcade del programa, el aspecto gráfico mejora notablemente, aunque resulta demasiado similar a otros programas del mismo género, como el conocido *Rise of the Triad*. Poco nuevo se ve por esta parte, salvo el toque de originalidad que han tenido al incluirlo.

El sonido es quizá lo peor del programa. Las melodías no tienen más que dos o tres notas, que se repiten insistentemente durante todo el juego; los efectos sonoros son pocos y discretos.



El juego tiene un nivel medio. Sienta un precedente de originalidad al mezclar estos géneros, desde luego, pero vuelve a imitar a muchos otros programas.

V. SÁNCHEZ







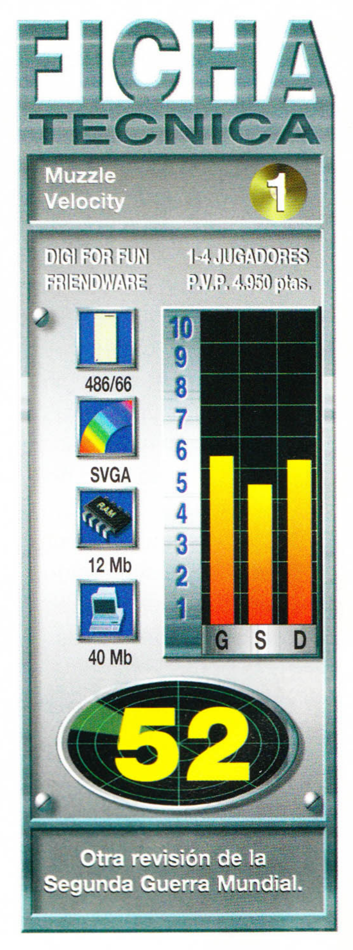
ALTERNATIVAS



1994: ACROSS THE RHINE
Microprose•Proein, S.A.
Un gran simulador de tanques con una pizca de estrategia.



SLAMSCAPE
Viacom New Media•Virgin
Un tanque futurista se enfrenta a innumerable cantidad de enemigos.



TEST DRIVE OFF-ROAD

Tu móvil y ubicuo todoterreno tiene que abrirse paso en unos paisajes de ensueño que lo sacuden en cada curva del circuito. Intensas carreras con excepcionales gráficos.

Desde los tiempos de antaño, en los que los juegos de ordenador se grababan en cintas cassette, se viene dando un extraño, a la par que emocionante, género, el de los videojuegos de carreras.

Han sido de coches, motos, y hasta de dinosaurios. El caso que ahora nos ocupa ha sido siempre mucho más arcade que simulación, lo que les hacía, en tiempos, más sencillos y, por supuesto, más divertidos.

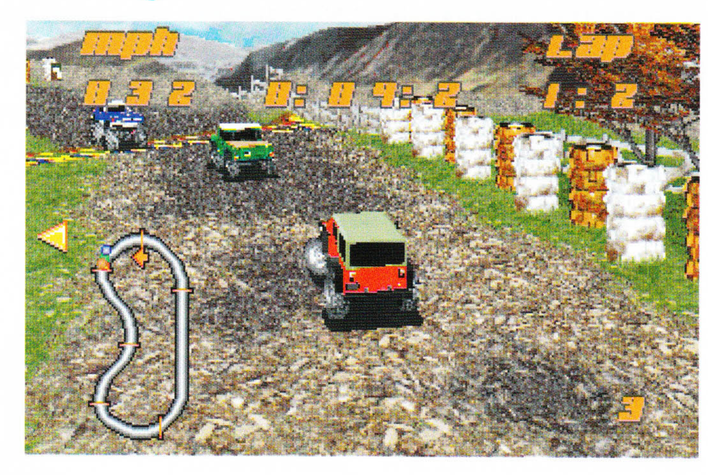
Recuerdo, con grata sonrisa en mis labios, aparte de alguna mítica recreativa de carreras fórmula 1, al inmortal *Lotus* y sus secuelas. Sin embargo, aquello hoy en día se encuentra muy desfasado, puesto que sólo tenía dos tristes dimensiones. Esto abandona su alma inmortal al infierno informático.

En estos días, de todas maneras, ya no hay problema, ya que cualquier juego se puede programar en tres dimensiones y quedar más vistoso, bonito y, como consecuencia de ello, de una espectacularidad suprema.

Esta espectacularidad se supera con creces si el juego en cuestión trata sobre carreras de coches todo terreno, y por los terrenos mas abruptos jamás conocidos: esto es, toda una aventura.

Así es **Test Drive Off-Road** (por cierto, nada que ver con el clásico), una alocada aventura sobre ruedas y amortiguadores, basándose en esquemas ya antiguos pero renovándolos hasta la médula para disfrute del personal.

Por supuesto, no podía ser menos, los gráficos son dignos de un museo, llenos de colores y belleza paisajista, y con una definición que haría correr aún más deprisa a los famosos Lotus.

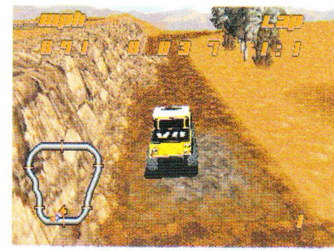


Acompañemos esto ligeramente con espectaculares efectos sonoros y canciones (sí sí, he dicho canciones), muy pegadizas y sonoras para ambientar la carrera. En fin, qué más puede pedir un ser humano en sus cabales.

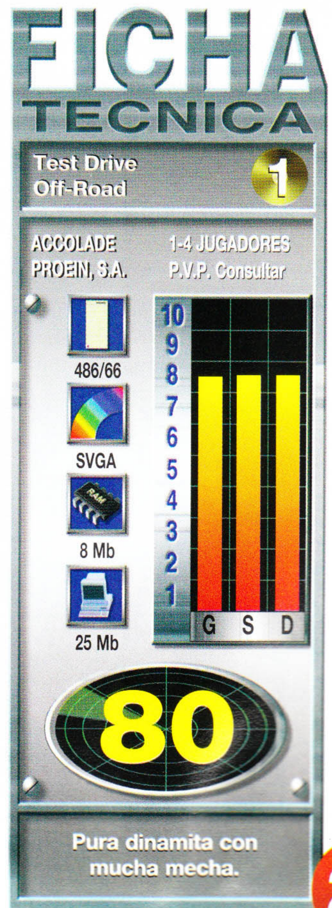
El programa goza de un aliciente más. El "mapeado" de la carrera es casi ilimitado, aunque no te dejan tomar atajos. A pesar de ello, la diversión no queda disminuida en ningún momento.

V. Sánchez





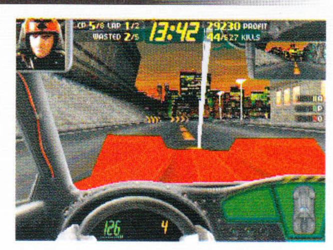




ALTERNATIVAS



NEED FOR SPEED 2
Electronic Arts•Electronic Arts
Segunda entrega del curioso programa de Pioneer.



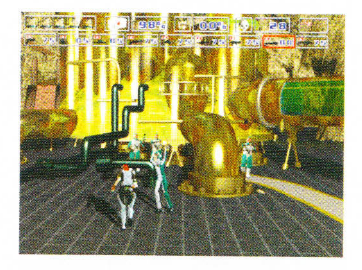
CARMAGGEDON
SCI•Arcadia
Coches salvajes con peatones bastante imprudentes.



GUTS N´GARTERS

Llega hasta nuestros PCs la adrenalina en su estado puro: se trata de un trepidante arcade que te atrapará en su gigantesco e irresistible torbellino de acción. No lo abandonarás fácilmente.

Digan lo que digan, las cifras demuestran que el de los arcades sigue siendo el género que más usuarios es capaz de atrapar. Y eso por su sencillez de concepto, su rapidez de aprendizaje y su gran facilidad de manejo. Son una irresistible tentación que se traduce en un enorme volumen de ganancias.



Esto es sabido por las compañías programadoras, y por eso en demasiadas ocasiones se han relajado, confiando en las posibilidades del género, y no han dado de sí todo lo que podían. Sin embargo, la gran masa del público es más inteligente de lo que parece, y no se traga todo lo que le echen.

Así pues, de vez en cuando aparecen en el mercado programas realmente originales y de una excelente calidad, siempre enmarcados en este trepidante género. **Guts n`Garters** es un magnífico arcade que innova por su atractiva manera de desarrollar la acción y por sus pequeñas pero excelentes dosis de videoaventura.

RECOMENDADO

En la apartada isla de Ferros, un dictador desquiciado, el almirante Wort, está llevado a cabo unos peligrosos experimentos genéticos. Tiene bajo su mando todo un ejército armado hasta los dientes y planea hacerse con el control del mundo. Tú, tanto si decides asumir la personalidad de Hank "Guts" Carter como si te decantas por la de Stacy "Garters" Pringle, eres lanzado en paracaídas sobre la isla con un objetivo evidente.

La *intro* de presentación del programa, en la que se te introduce en esta interesante historia, está muy bien realizada. Te dejará con un excelente sabor de boca, que por supuesto no perderás a lo largo del juego. Tu objetivo es destruir la formidable fortaleza creada por el almirante Wort. Para ello debes, en primer lugar, eliminar a todos los enemigos que te encuentres en tu camino, como en todo arcade que se precie. Sin embargo, debes conseguir además cinco llaves y tienes que acabar algunas misiones específicas, con

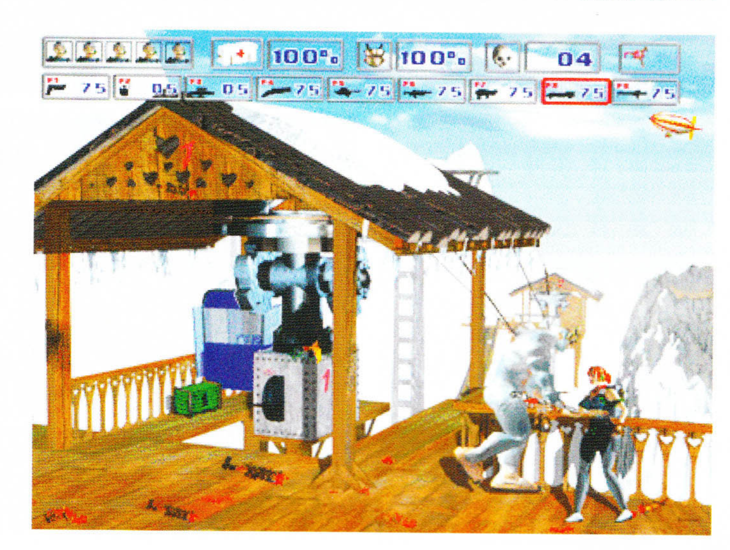


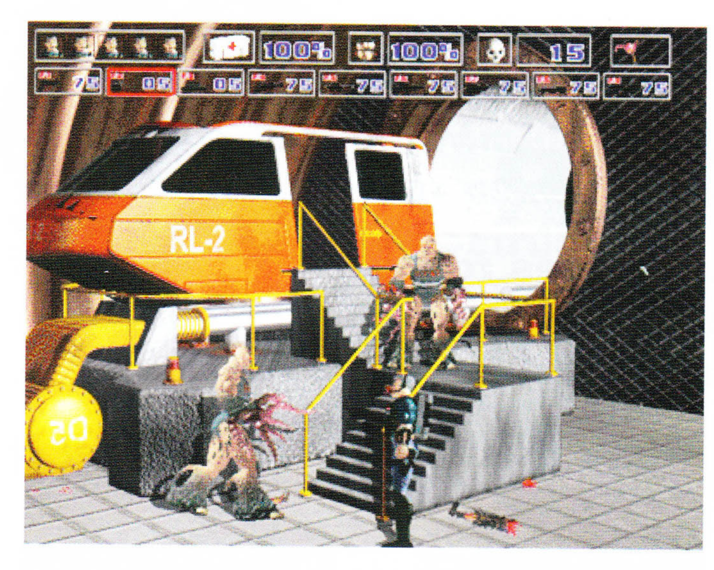


lo que el asunto se complica un poco. En este aspecto tenemos que decir que quizá es demasiado elevado el nivel de dificultad de las pantallas. Para poder acabarte una tardas demasiado tiempo, lo que relentiza un poco el desarrollo del juego en general. Claro que en cuanto te conviertas en experto, lo cual de todas maneras no es muy complicado, podrás avanzar con mayor rapidez.











A pesar de ser un juego 2D, puedes moverte en todas las direcciones y debes tener en cuenta la profundidad de campo real del entorno en el que te mueves. Tienes la posibilidad de desplazarte por medio de los cursores del teclado. Sin embargo, para disparar necesitas el ratón; además, puedes moverte por medio de él. El manejo es muy sencillo y eficaz; rápidamente te adaptarás a él.

El entorno gráfico está muy logrado. Los señores de Ocean se lo han tomado muy en serio y han conseguido un producto muy vistoso, de gran calidad gráfica. Con alta definición Super VGA, todos los escenarios del juego han sido "renderizados". Las texturas elegidas por los grafistas son muy variadas y otorgan a los escenarios una apariencia muy conseguida.







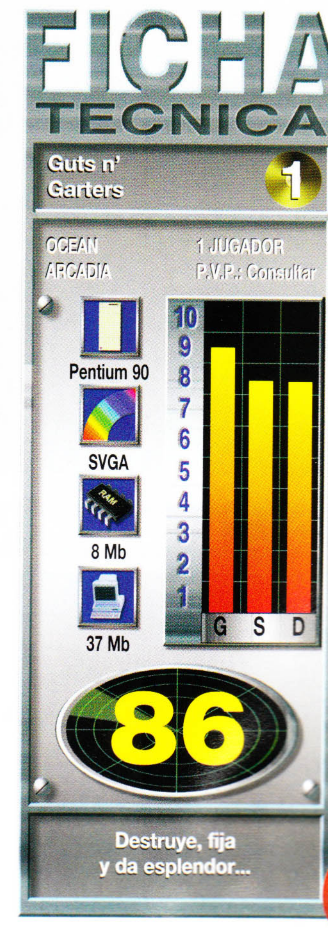


Los personajes, por su parte, realizan unos movimientos muy naturales. Esto se ha conseguido gracias a las modernas técnicas de *montion capture*, comentadas en uno de nuestros números, que cada vez son más utilizadas por los videojuegos.

El sonido sabe estar a la altura de las circunstancias, que no es poco. Los efectos especiales que pueblan todas las pantallas acaban de lograr su ambientación. Las músicas de fondo acompañan bien la acción pero no la entorpecen, de manera que se escuchan con agrado.

Se trata, en definitiva, de un juego altamente recomendable en todos los aspectos, que no defraudará a nadie y atrapará a la mayor parte del respetable. Como se ve, no es malo en absoluto otorgar un poco de argumento a los arcades más trepidantes.

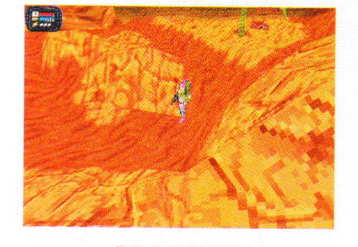
D. Melguizo



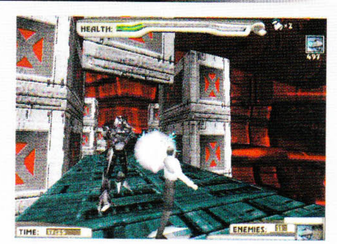
ALTERNATIVAS



IRON & BLOOD
Acclaim•New Software Center
Un juego 3D, pero basado en luchas cuerpo a cuerpo.



RE-LOADED
Gremlin•Arcadia
Un programa tridimensional muy poco jugable.



SOUL TRAP
Microforum•Computer 2000
Otro juego 3D que mezcla *Doom* con *Fade to Black*.



SAFE CRACKER

Muchos de los aficionados a los grandes robos podrán satisfacer sus aspiraciones en este difícil terreno, descubriendo las entrañas de innumerables cajas fuertes.

El argumento de este juego es muy interesante. Eres un extraño personaje con una incurable afición a abrir cajas fuertes ajenas. Un día decides presentar tu currículum a un loco millonario, para que te contrate de guardia de seguridad.

Pero las cosas no pueden ser tan sencillas. El loco millonario te hace una prueba para ver tus capacidades. Si quieres el puesto debes robar todas las cajas fuertes que existen en la mansión de tu futuro jefe, y esto, para dar más emoción, en la más total ilegalidad. Tendrás que guardarte muy bien las espaldas.

El sistema de juego es el típico entorno subjetivo en tres dimensiones. Podrás ver todo lo que esté al alcance del personaje al que manejas. Aunque no llega a ser un programa tipo *Doom*, está mucho más cerca de él que de otros juegos como *D*. Avanzar por el juego es un poco pesado, y a más de uno aburrirá soberanamente.

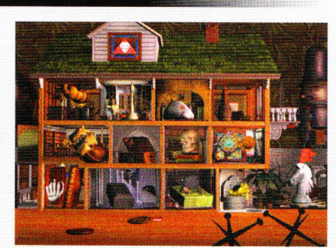
Los gráficos están bastante bien. Te ofrecen altas resoluciones, Super VGA y con una calidad casi fotográfica, siempre bastante efectiva. En algún momento sorprenderán incluso al más avispado de los jugadores.



ALTERNATIVAS



HARVEST OF SOULS
Sierra•Coktel Educative
Otra aventura que te hará pensar en un ambiente hostil.



CASA DELTÍO HENRY
Trylobite•Arcadia
Todos los *puzzles* de *7th Guest*, *11th Hour* y *Clandestiny* juntos.

El sonido, pese a la correcta utilización de los efectos especiales, peca en las melodías escogidas. Un conjunto de notas discordantes te martillearán constantemente el cerebro, aunque siempre en pequeñas dosis.

El principal aliciente de este programa es, con mucho, su original historia. Sin embargo, el método de manejo es tan pobre que el resto del programa se derrumba por sí solo. Además, después de agotarte con un manejo excesivamente difícil, y de localizar una primera caja fuerte, ya no encontrarás nada que hacer, y abandonarás el programa rápidamente.

En fin, un ejemplo más para dar cuenta de la escasa calidad de muchos de los programas que se realizan hoy

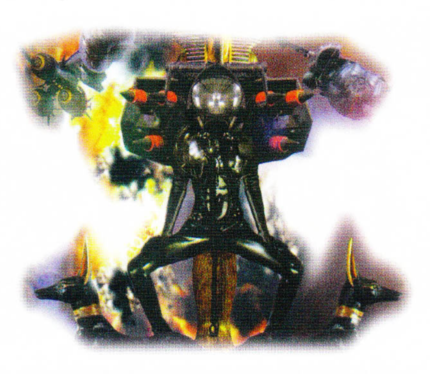


en día, a pesar de los enormes medios que hay al alcance de los creadores.

V. SÁNCHEZ



SAND WARRIORS



Las ancestrales pirámides de Egipto se han reencarnado en un planeta de otra galaxia. Estas imponentes estructuras sirven de escenario para unas feroces luchas entre dos superpotencias de una galaxia lejana.

En un planeta desconocido, con un más que sorprendente parecido con el antiguo Egipto, dos sectas se reparten el poder. En el norte, los seguidores de Horus y, en el sur, los de Set. Sin embargo, un odio visceral existe entre ellos. Una interminable guerra está destruyendo el planeta. Tú, como uno de los luchadores de élite, piloto de un Sand Warrior, deberás tratar de que la guerra finalice con una victoria para tu bando. Para ello dispones de la mejor preparación y tu invencible Sand Warrior, un artilugio de alta tecnología que es capaz de destrozar a miles de hombres. La más potente arma de guerra jamás desarrollada. Sólo tendrás que escoger entre una de las dos sectas y comenzar las innumerables misiones que te lleven al triunfo final.

Tras esta singular historia se encuentra **Sand Warriors**, un juego de muy similares características a cualquiera de los *Merchwarriors* o de los *Earth Siege*. La diferencia, en este caso, está en la ambientación, situada en la gran civilización egipcia de la época de la pirámides. Un entorno que está muy bien realizado, con unos gráficos realmente buenos. Hay que reconocer que resulta bastante espectacular caminar entre esas magníficas pirámides, dejar a un lado la esfinge o adentrarse en uno de los gigantescos templos.

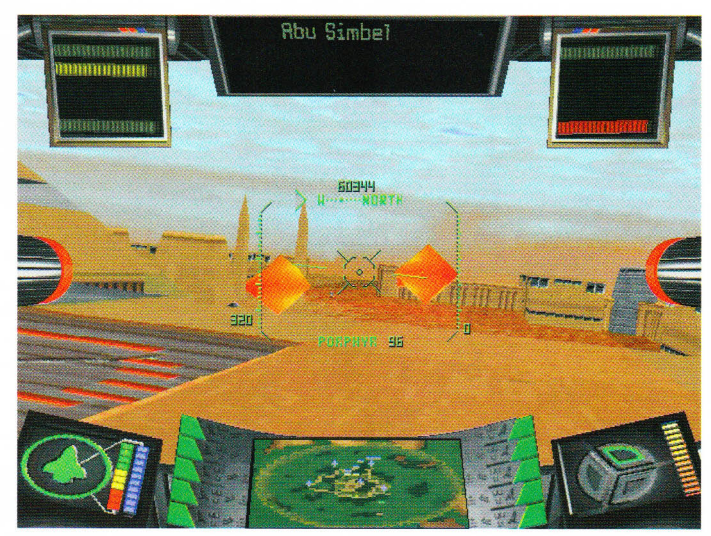
Todo está realizado mediante gráficos tridimensionales de gran resolución. Éste es, sin duda, el apartado más acertado del título. El resto es bastante poco original, un mal habitual en el mundo de los juegos, aunque muy correctamente realizado. El manejo no es fácil y sin un *joystick* te será muy complicado controlar tu Sand Warrior. Al igual que en *Mechwarrior,* de Activision, tendrás una vista interior desde la cabina de la nave y otras exteriores. El movimiento del aparato es también idéntico al del *Mechwarrior*, con diferente control para la cabeza y el cuerpo, por lo que un *joystick* del tipo SideWinder Pro te será ideal para jugar. Además, en determinadas misiones se podrá incluso volar. Dispondrás de varias armas para tu nave, que es posible escoger al inicio de las misiones.

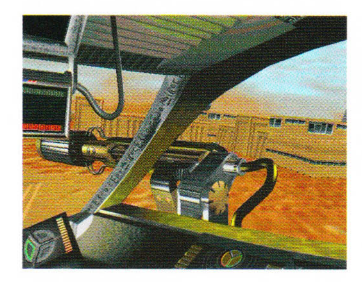


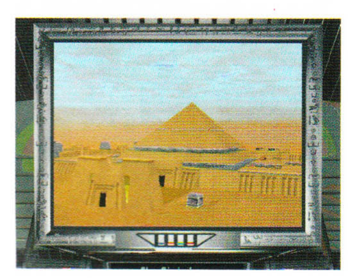
El sonido es acertado, con melodías no excesivamente repetitivas y unos decentes efectos especiales.

El conjunto final es un juego bastante entretenido, bien realizado técnicamente, sin demasiada originalidad pero que gustará a todos los disfruten con este género. No es un programa con grandes pretensiones, pero cumple bien con su cometido.

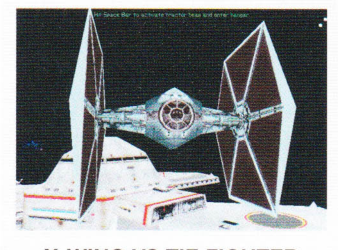
A. J. Novillo







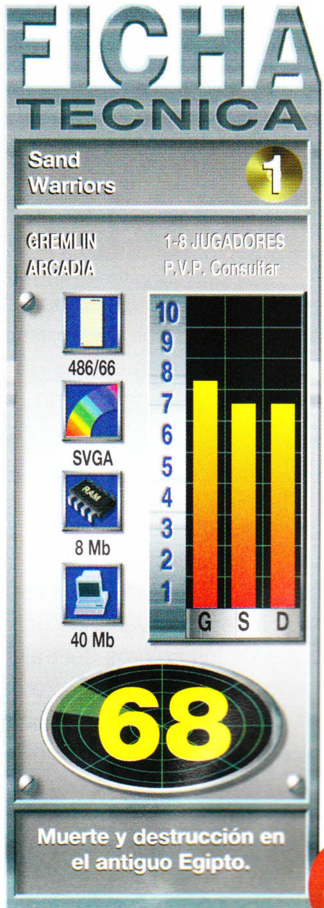
ALTERNATIVAS



X-WING VS TIE FIGHTER
LucasArts•Erbe
Más batallitas espaciales basadas en *La Guerra de las Galaxias*.



ARCHIMEDEAN DINASTY
Blue Byte•Electronic Arts
Un juego también de naves, pero en este caso submarinas.





FORMULA KARTS

Aprieta el acelerador, porque empieza una de las carreras más locas que hayas podido ver. Los *karts* se han desbocado.

Nos encontramos ante el primer juego para PC de Sega que no es de Sega. La gigante nipona no quiere quedarse atrás en el mercado del PC y está comprando programas a diferentes compañías, siendo éste el primero de los títulos adquiridos. Han entrado con buen pie en esta dinámica.

Se trata de la tercera entrega de los señores de Manic Media basada en el mundillo de las carreras de *karting*. La verdad es que el juego les tenía que quedar bien (dicen que a la tercera va la vencida) y han corregido los fallos que cometieron en sus anteriores *Manic Karts* y *SuperKarts*, un poco chapuceros.





Ahora nos encontramos ante un juego completamente en 3D (los dos anteriores mezclaban escenarios tipo *Doom* con los *sprites* de los corredores), tal y como demuestran las diversas cámaras que podemos seleccionar al controlar nuestro vehículo. Estos vehículos son muy parecidos, variando únicamente los colores del traje y el casco del corredor. Pero donde verdad se ve el trabajo de los programadores es en los escenarios. Éstos están especialmente trabajados, y los gráficos Super VGA contribuyen a dotarlos de un gran detalle. Destaca especialmente la vista desde atrás del corredor. Las opciones son variadas, aunque las usuales en este tipo de programas: carreras de entrenamiento, diferentes campeonatos... todo en un juego muy rápido que incita a los usuarios a jugar una carrera tras otra... sin parar.

El sonido es otro de los aspectos que está bastante cuidado. Como es habitual, el ruido del motor te acompañará en todo momento, pero lo más curioso son los choques en lo que a efectos FX se refiere. Las músicas son "cañeras", pero algo repetitivas. Lo mejor de todo es que no molestan, cosa de agradecer en estos días.

Los aficionados a las carreras quedarán encantados con este título. La pregunta que nos queda es... ¿sacarán los chicos de Manic Media otro juego basado en las carreras de *karts*, o por fin se decidirán a cambiar de género ?

D. GOZALO



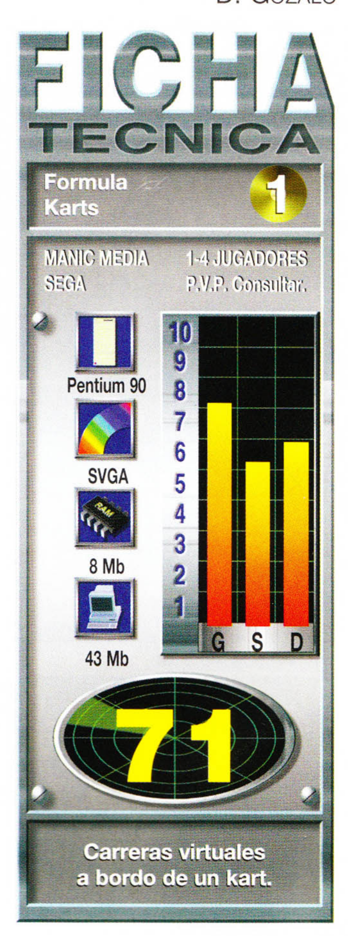
ALTERNATIVAS



VIRTUAL KARTS
Microprose•Proein, S.A.
Un juego de *karts* en 3D bastante peor que el que nos ocupa.



STREET RACER
Ubi Soft•Ubi Soft
Lo mismo, pero visto desde diferentes perspectivas.





SENSACIONAL OFERTA SÓLO PARA LECTORES DE PC-PLAYER

~~9.995~~ AHORA 3.995 ptas. c/u



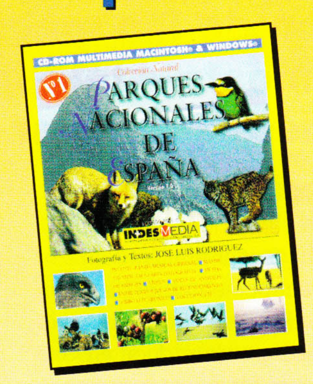
ENCICLOPEDIA DE LA PINTURA

La más completa galería de arte en CD-ROM. Permite acceder a la información por pintores, estilos, temas, períodos, nacionalidad de los pintores, ciudades y lugares donde se encuentran actualmente las obras. Incluye biografía del pintor, características de la obra, medidas, etc.

PLANTAS MEDICINALES

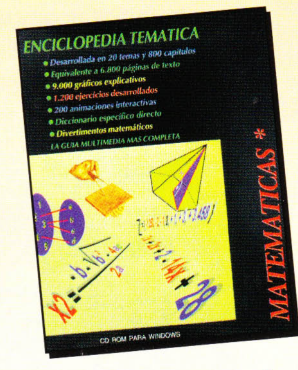
El Dioscórides con un nivel de interactividad absoluta, 600 Mb de información, 180.000 referencias alfabéticas, 2.000 imágenes, grabados y gráficos, descripción, uso, virtudes, etc.





PARQUES NACIONALES DE ESPAÑA

Parques Nacionales de España es una obra multimedia interactiva que facilitará a viajeros, amantes de la naturaleza, y usuarios en general, niños y mayores, el conocimiento de la fastuosa riqueza natural de España.



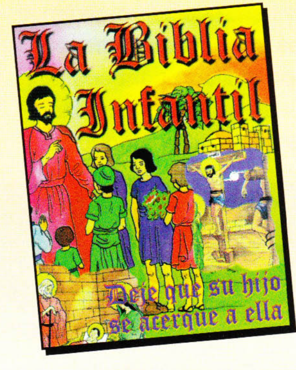
ENCICLOPEDIA MATEMÁTICA

Números, ecuaciones e inecuaciones, polinomios, geometría, sistema métrico decimal, conjuntos, divertimentos matemáticos, personajes, etc., plasmados en 800 temas expuestos en 2.800 pantallas, con más de 9.000 gráficos y 200 animaciones interactivas.

VINOS DE ESPAÑA

Más de 1.200 imágenes, 1.709 bodegas, 102 mapas autonómicos y denominación de origen, más de 1.000 plantillas de hipertexto, 23 secuencias de vídeo.





LA BIBLIA INFANTIL

Acerca a los más pequeños la religión católica, mediante ilustraciones interactivas, textos explicativos y locuciones hechas por profesionales. Una moderna herramienta de ayuda a la diversión, muy útil a la hora de hacer familia y un poco de apostolado.

VÁLIDO HASTA FIN DE EXISTENCIAS

Solicite los Programas Multimedia que desee, enviando este cupón por correo o fax (91) 661 43 86, o llamando al teléfono (91) 661 42 11*.
E-mail: suscrip@towercom.es Horario lunes a jueves de 9 a 14 y 15 a 18h. y viernes de 9 a 15h.

SOLICITO LOS SIGUIENTES PROGRAMAS MULTIMEDIA:

☐ Parques Nacionales de España ☐ Enciclopedia de la Pintura ☐ La Bibilia Infantil
☐ Enciclopedia Matemática ☐ Plantas Medicinales ☐ Enciclopedia de los Vinos de España

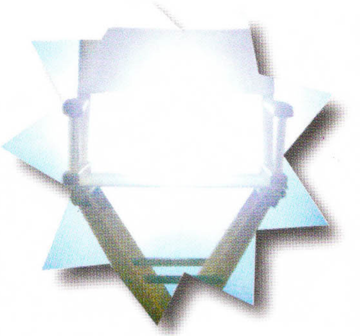
Nombre y apellidos .... F. Nacimiento ....
Domicilio .... C.P ....
Tel. .... Localidad ....
Provincia .... Profesión ....

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº.................. .... Firma:
Fecha de caducidad de mi tarjeta.............. / ....
☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío y embalaje 450 ptas.
☐ Cheque a nombre de **CD Proyectos Especiales** que adjunto.
☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID

JUEGOS



DIRIGE TU PELÍCULA CON STEVEN SPIELBERG

Uno de los magos del cine, Steven Spielberg, se ha decidido a mostrar los entresijos que están detrás de una película; ya puedes realizar tus primeros pinitos como director de cine.

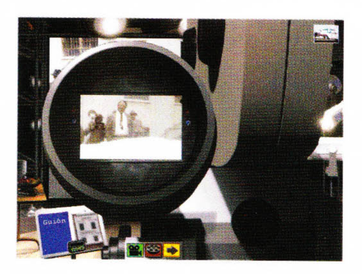
Todos los pasos que hay que seguir para sacar adelante un proyecto cinematográfico son seguidos en este producto. Spielberg te introduce en algunos; otras veces lo hace tu ayudante de producción.

En primer lugar te ocupas del guión, que puedes revisar acompañando a los guionistas en su labor. En el nivel de principiante tus posibilidades se limitan a decidir el orden de las secuencias. Tienes un tiempo limitado para acabar el guión, así como para las otras fases de la producción.

Cuando la productora dé el visto bueno, comenzará el rodaje. La primera vez que realizas una película, no tienes libertad en este apartado. Sólo pulsas dos o tres botones para rodar y a enviar el material a revelar y positivar.

En la sala de montaje tienes un poco más de mano. Cuando acabes de montar, tendrás que pasar a la sala en la que le introducen la música y los efectos especiales. En esta fase tu presencia también es poco aprovechada. En el laboratorio preparan tu película para su proyección.







En los mismos estudios tienen una sala de proyección en la que se estrenará clamorosamente tu película.

Estos procesos son más complejos que como los presentan, pero para el público neófito los presentan de una manera que hace muy fácil su comprensión.

Más que un juego, es un programa multimedia para directores en ciernes. Sin embargo, incluso como tal es aburrido. En los primeros trabajos dejan pocas posibilidades para el desarrollo de las capacidades creativas. Hay que esperar demasiado para poder sacarle un provecho real, aunque vuelvo a decir que no está mal como fuente de información para alguien que desconozca el medio.

El programa puede dar problemas en algunos equipos, quizá por su cantidad de vídeo. Los personajes reales, muchos de ellos conocidos (Quentin Tarantino, Jennifer Aniston, Penn & Teller, etc.), han sido implementados en un escenario afín a la realidad pero soso. El sonido es poco original pero no está mal. Sin embargo, en la versión española los doblajes no están coordinados con el movimiento de la boca, lo cual produce una impresión penosa.

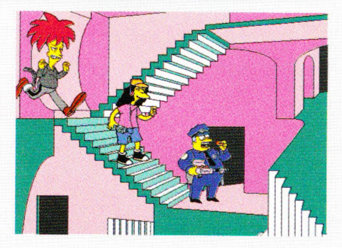
Un producto multimedia curioso y con toques de gran calidad, pero muy poco entretenido, aunque siempre te hace un poco de ilusión eso de que el nombre de uno aparezca junto al del genial Steven Spielberg...

D. MELGUIZO

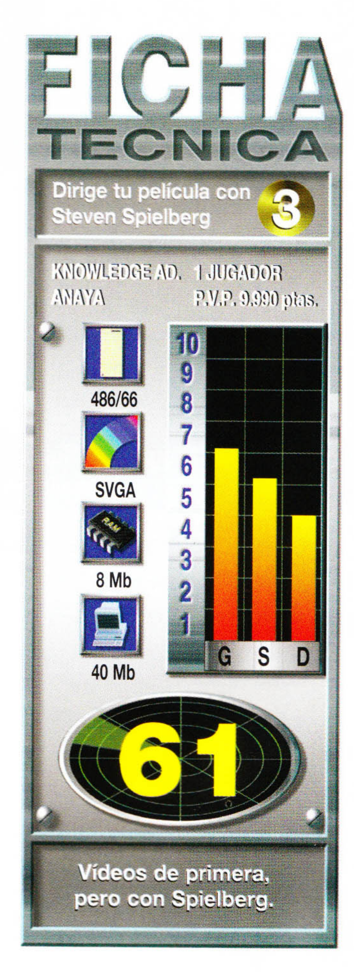
ALTERNATIVAS



BARBIE: CREA TUS VIDEOS
Mattel•Arcadia
Más vídeos, pero con Barbie y Ken de protagonistas.



SIMPSONS CARTOON
Fox Interactive•Electronic Arts
Lo mismo, pero con la inefable familia Simpson de protagonista.



BUG TOO!

Ser insecto no es fácil. Siempre atento a que el pájaro de turno intente cazarte para convertirte en su almuerzo. Siempre esquivando mantis religiosas y cucarachas.

Todos recordaréis un juego que salió al mercado no hace mucho. Se llamaba *Bugs* y era uno de esos productos que empezaba a sacar al mercado la gran Sega para su plataforma de PC. Ahora, tras el éxito que tuvo la conversión de la primera parte, viene una segunda con extremada calidad.

Tu misión, como en cualquier arcade de plataformas, es avanzar por el propio programa y no preguntar por algo a lo que se le llamaba... historia. La diversión prima sobre algunas minucias como ésta. Por el camino podrás





encontrarte con infinitas trampas, con los enemigos más feroces y, por supuesto, con alguna que otra valiosa y apreciada ayudita en tu cruzada personal.

El sistema del juego, al igual que en la primera parte, es la innovación total en el campo de los arcades de plataformas. Puedes andar sin casi ningún tipo de trabas, hacia el lugar que quieras de la pantalla y en un ambiente tridimensional. Sin embargo, sólo se puede andar en horizontal y vertical, con lo que la libertad aún no es absoluta.

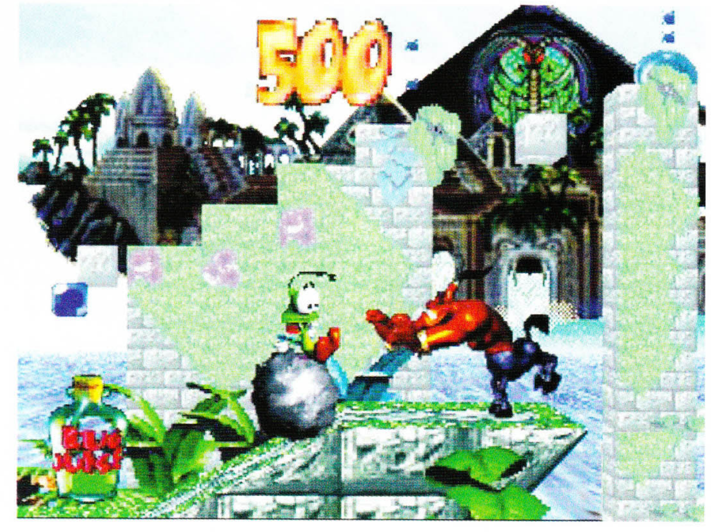
En tus misiones puedes manejar a tres insectos. Uno, que ya fuera líder y protagonista de la primera parte; otro, con forma, carácter y rasgos pronunciados de perro saltarín; y el último, con un grave problema temporal, que le hace no discernir la fecha en la que vive. Se ha quedado en los setenta, pues decide lucir sus zapatos de alzas y su modernísimo peinado afró, y es que el *techno* y el *funky* nunca mueren.

Los gráficos han mejorado notablemente desde que salió su excelente primogénito al mercado, alcanzando aquí cotas inimaginables de calidad gráfica. El suave y perfecto *scroll* tridimensional, con los gráciles movimientos de los protagonistas, es realmente digno de admiración. En este sentido, en efecto, se trata de uno de los mejores programas del género que hay en el mercado.

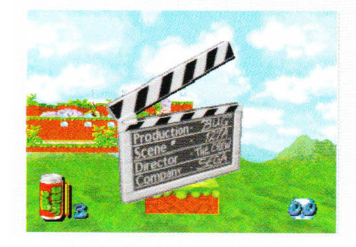
No han descuidado ningún detalle: los sonidos que pueblan el juego son excelentes. Acompañan muy bien a los excelentes gráficos, y te introducen de lleno en la aventura gusanil, con un sinfín de efectos sonoros de lo más divertido. Cómo no, hay una excelente galería de melodías, siempre acordes con el estilo del juego. Sega no es descuidada cuando se interna en el mundo del PC.

En definitiva, un torrente de diversión desenfrenada, que entretendrá a cualquiera que se atreva a instalarlo en su ordenador, aunque sea sólo para pasar un buen rato.

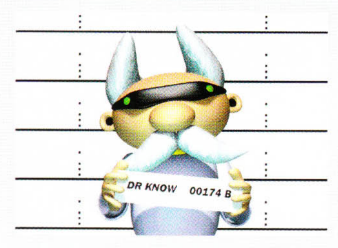
V. Sánchez



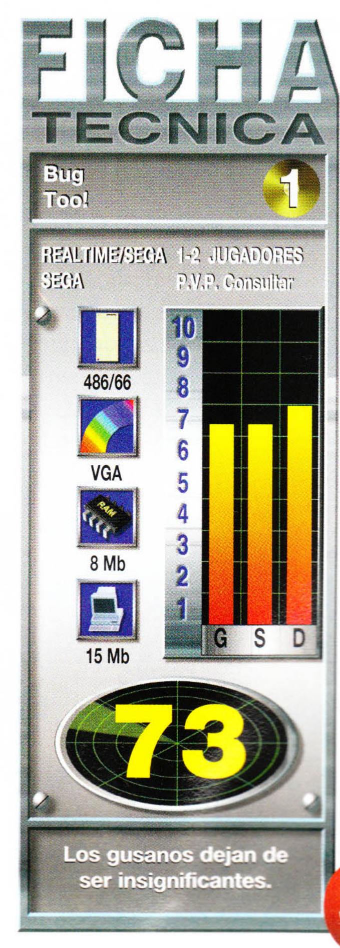
ALTERNATIVAS



BUG
Sega•Sega
Anterior, y bastante peor, entrega del juego que ahora nos ocupa.



HELICOP
Int. Logic•System 4
Un juego de plataformas con aspecto demasiado infantil.

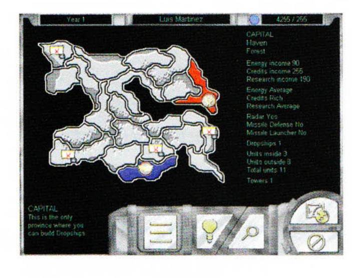


FALLEN HAVEN

Los suministros de contrabando han llegado a Haven. Es el primer paso hacia una nueva etapa, cuyo objetivo es conseguir la independencia...

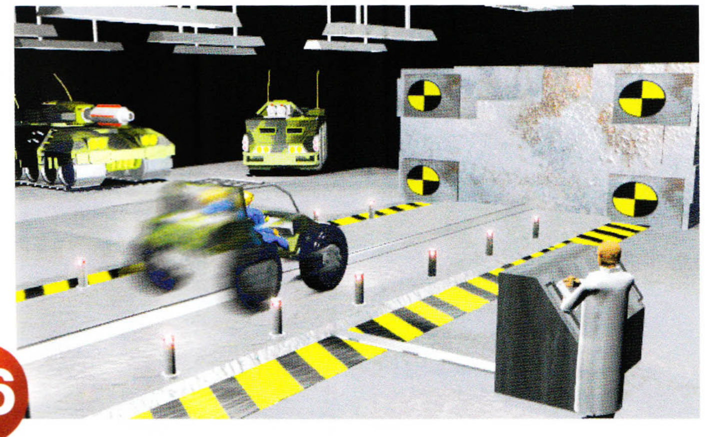
Todo comienza en diciembre de 2242. El líder del pueblo taurano viaja a la base lunar, donde ha sido capturada una nave alienígena (humana), para supervisar la investigación de su procedencia y contenido. Tras infructuosos intentos por parte de los científicos tauranos por resolver este enigma, se ven obligados a introducir una sonda para estudiarla; el desastre sobreviene cuando ésta explota, destruyendo la base lunar. El impero taurano se movilizó para tomar represalias, planeando la invasión de la colonia humana más cercana a ellos, New Haven.

En este conflicto tú decidirás el bando con el que desees luchar. En el menú principal aparece una opción de comienzo rápido en la que podrás practicar en la fase táctica, que es sin duda la más compleja. También se te ofrece la posibilidad de jugar dos tipos diferentes de campañas, la primera llamada como el propio juego, donde el enemigo será tan débil como tú, y en la que aparecerán unos territorios neutrales entre vosotros, los cuales no atacarán a menos que sean atacados. La segunda campaña lleva por nombre "campaña última esperanza", donde el enemigo ha capturado todas las provincias



neutrales. Esta campaña ha sido diseñada para jugadores avezados: las posibilidades de ganar son escasas.

La primera sensación que tendrás al contemplar las imágenes del juego es que se trata de un producto tipo *Command & Conquer*, pero tras una detallada observación comprobarás que existen diferencias sustanciales. **Fallen Haven** abandona la estrategia en tiempo real, característica típica de este género, para introducirse en aspectos tácticos que habían sido olvidados por los juegos del sector. Donde antes primaban los rápidos ataques en masas, ahora se impone la reflexión y la concienzuda preparación de tus ataques para poder aprovechar al máximo tus ejércitos.





Comprobarás que un meticuloso estudio de la situación enemiga, así como de los movimientos y capacidad de disparo de tus tropas, es imprescindible para llevar las misiones a buen término. De esta manera el producto, a pesar de mantener relativas similitudes con programas de la mencionada, evita ser una copia más, dando un nuevo enfoque y logrando acaparar otro tipo de público.

En **Fallen Haven** manejas una serie de términos bastante conocidos, como son los "créditos", que te permitirán construir las instalaciones de las colonias y fabricar unidades de combate; los puntos de "energía", que serán imprescindibles para mantener tus instalaciones a pleno rendimiento (la falta de ésta provocará su progresivo deterioro); los puntos de "investigación", fundamentales para el desarrollo de nuevas tecnologías y unidades de combate, que podrás distribuir en varios apartados, los cuales debes aumentar o disminuir según las necesidades que tengas en cada momento. Al aumentar los distintos niveles tecnológicos, tus edificios serán capaces de producir más, así como construir nuevas y más potentes unidades o mejorar las capacidades de las existentes.

Al comenzar cualquiera de las dos campañas que te proporciona el programa, se inicia el primer turno de la "fase estratégica", en la que podrás edificar en tus diferentes colonias, fabricar unidades militares y distribuir tus puntos de investigación.



En el caso de que tengas planeado algún ataque contra otra colonia, tendrás que embarcar las unidades que desees destinar a esa batalla. Elegirás el destino de tu ataque, preparando así el terreno para la siguiente fase, denominada "fase táctica". En este apartado se desarrollarán las batallas del juego. Una vez desembarques tus tropas en el objetivo, entrarás en la parte más interesante y novedosa. Todas las unidades de ataque tienen unos puntos que serán utilizados en cada turno, y que podrás distribuir tanto en acciones de movimiento o de disparo como en la combinación de ambas. Cada unidad tiene un ataque pesado y uno ligero. Dependiendo de éstos y de la unidad, los alcances serán distintos. Incluso podrás reservar algunos de estos puntos para responder al fuego enemigo cuando llegue el turno de éste, ya que cada bando dispone de su propio turno de acción.

RECOMENDADO

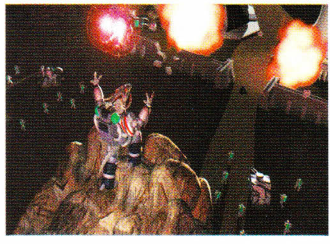
Aunque la calidad visual alcanzada por los teóricos competidores que han hecho su aparición recientemente pueda parecer superior, si lo observas atentamente, este apartado está cuidado hasta el más pequeño detalle. Sin embargo, las colonias dan una sensación estática que resta vistosidad al juego, y que quizás podría haberse mejorado con pequeñas animaciones. La perspectiva isométrica que se ha elegido te ofrece un control total sobre los edificios, unidades y acciones que se desarrollen en tus colonias. Las pistas de audio que vienen incluidas en el CD y los sonidos digitalizados que ambientan al juego, sin resultar demasiado espectaculares, cumplen perfectamente con su misión. Una pequeña limitación, impropia de las tendencias actuales, es que a grandes resoluciones (a partir de 1024x768) y con monitores 17" o mayores, el juego es incapaz de abarcar la pantalla completa, con el indudable desperdicio de la misma. Por eso, si aumentamos la resolución, lo único que conseguirás es reducir el tamaño de los gráficos, pero no obtendrás ningún aumento en la zona de juego.



Con **Fallen Hallen**, la compañía Interactive Magic aporta un toque de frescura y originalidad al género de la estrategia bélica. Han logrado distinguir este producto del montón por unas determinadas características que lo podrían situar entre un híbrido de otros programas. Han intentado aprovechar todo lo bueno de ellos, y han introducido un novedoso sistema de combate.

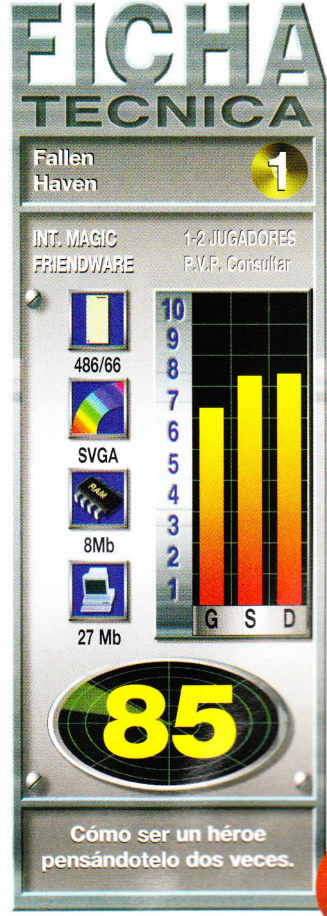
L. MARTÍNEZ



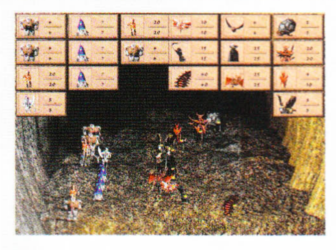








ALTERNATIVAS



CAVEWARS
Avalon Hill•System 4
Estrategia antigua en un juego bastante lastimoso.



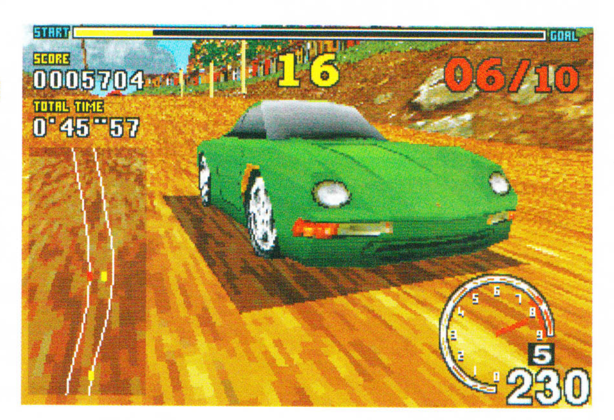
THIRD REICH
Avalon Hill•System 4
Estrategia de tablero al más puro estilo Avalon Hill.



EARTH 2040
Topware•Topware
Un juego de estrategia arcade con efectos de luz impresionantes.

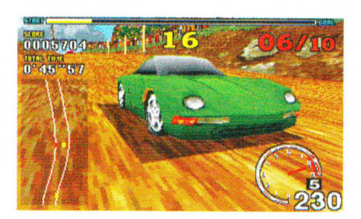


GT RACING 97



Ocean regresa a la escena con un interesante juego de coches. Aunque es un género manido, este juego demuestra que todavía vive.

Este mes, sin ir más lejos, comentamos tres juegos de coches en la revista, cosa que suele ocurrir más o menos de forma parecida en otros números. Se ve que los distribuidores ganan bastante dinero con este género. Aunque la mayoría de títulos no pasan del aprobado por los pelos, siempre aparece alguno interesante.





Es el caso de este **GT Racing 97**, del grupo de programación Blue Sphere. Es un programa curioso; no destaca por la espectacularidad de sus gráficos, pero se trata de uno de los juegos de carreras de coches más entretenido de los últimos tiempos.

Como es habitual, ofrece las típicas opciones de carrera única o campeonato, gran variedad de vehículos (diferentes modelos con la posibilidad de variar su color y elegir entre marcha manual o automática) y escenarios de todas las partes del mundo (Inglaterra, Alemania, Escandinavia o América, entre otros...). Además, aparecen tres denominados *cybertracks*, es decir, unos circuitos virtuales con características propias... No he llegado hasta ellos todavía, pues el juego es difícil... Sin embargo, esta dificultad está bien cuidada, ya que poco a poco se puede avanzar. En el modo "única carrera", sólo puede accederse en principio a dos circuitos, pero si avanzas en el modo campeonato aparece el resto.

Gráficamente el programa es muy bonito en lo que se refiere a menús, aunque la presentación se queda algo corta. Estos menús están en castellano y en modo Super VGA, pero en el transcurso de las carreras se puede seleccionar entre VGA o Super VGA, con o sin entrelazado. Tu elección dependerá de la velocidad de tu equipo. Lo más destacable es el diseño de los distintos coches, así como el de los escenarios; aunque son bastante sencillos, están realizados con buen gusto.

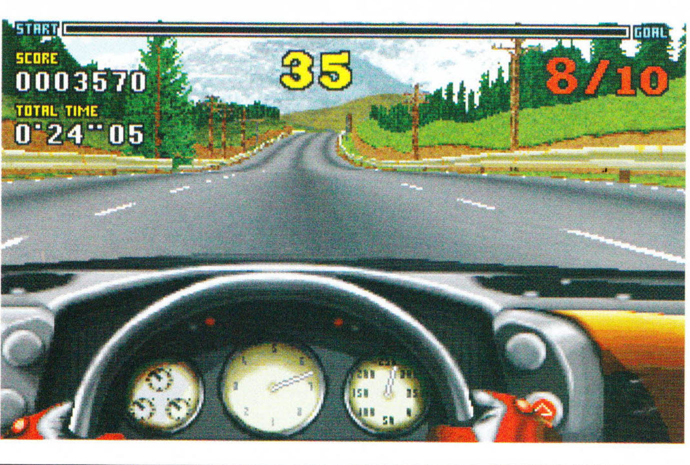


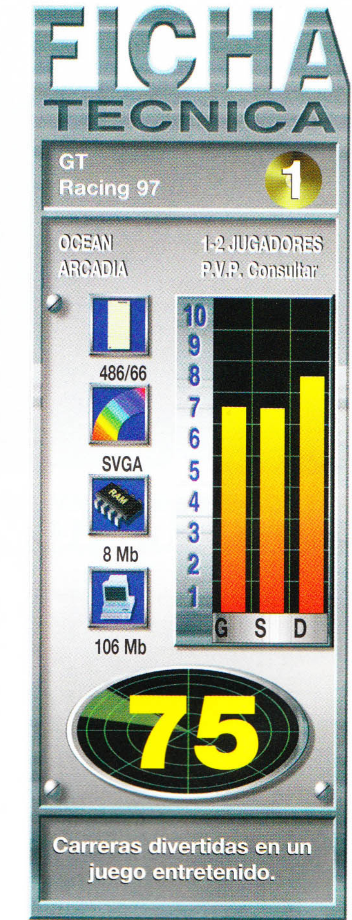


El sonido está bastante cuidado, pero sólo tiene melodías pegadizas, ruido del motor y algunos efectos de frenazos y choques.

En resumen, un juego agradable, cuya mayor pega es la enorme competencia que encuentra en el sector.

D. Gozalo





ALTERNATIVAS



FORMULA KARTS
Manic Media•Sega
Un juego de carreras de *karts* bastante entretenido.



TEST DRIVE OFF-ROAD
Eidos•Proein, S.A.
Otro programa de coches, pero de todoterrenos.

SLAM TILT

Los reyes del *pinball* vuelven a hacer una aparición en su terreno favorito, esta vez con un programa medio sólo para los aficionados al género.

Que los chicos de Twenty First Century Entertainment no saben hacer ya otra cosa que simuladores de *pinball* es cosa ya sabida por todos nosotros. Sin embargo, hubo un tiempo en que a nadie le importó, e incluso deseábamos que siguieran siempre por los mismos derroteros para poder disfrutar cada vez más con cada uno de sus nuevos productos.

Así era con el fabuloso *Pinball Dreams* y con el aún mejor *Pinball Fantasies*. Luego salieron otros, sobre todo el bochornoso *Pinball Illusions* y su mediocre conversión de las tres dimensiones. Poco a poco, nos fuimos desilusionando con la que hasta el momento fue la mejor casa que desarrollaba este tipo de programas.

Después de todo esto, llega este **Slam Tilt** con el único propósito de volver a su augusto pasado, metiéndote de lleno en cuatro nuevas mesas, con la excelente fórmula de antaño, que siempre funcionó bien.

La primera de estas mesas, llamada *Mean of Machines*, refleja el mundo de la carretera, con los temidos ángeles del infierno y sus carismáticas Harleys incluidas.

En *The Pirate*, más que reflejar el musical con Gene Kelly con el que comparte nombre, te muestra a un extraño Superhéroe pirata y sus bucaneras aventuras.

En *Ace of Space* podrás ver a una especie de policía sideral que, casualidades de la vida, porta una estrella tipo Sheriff. Si tuviera dos puntas menos, sería una mera copia del logo de la federación estelar en *Star Trek*.

Y, para acabar, cómo no, también está la mesa de terror, esta vez llamada *Night of the Demon*, que te trae al mismísimo Satanás con





forma de mujer voluptuosa, y donde los íncubos y los súcubos están a la orden del día.

Los gráficos son prácticamente iguales a los de programas anteriores de la casa. Innovan lo menos posible, pero son una fórmula que ha funcionado con anterioridad.

En cuanto al sonido, también pasa inadvertido por su extremado parecido con juegos anteriores, aunque posee efectos especiales, digitalizaciones de voces y melodías, que intentan reflejar el ambiente de las mesas.

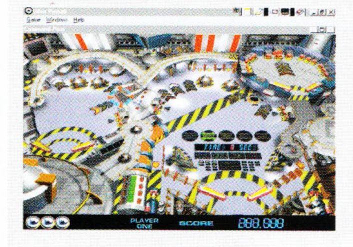
En definitiva, más de lo mismo, pero, ¿acaso nos ha dejado de gustar?

V. Sánchez

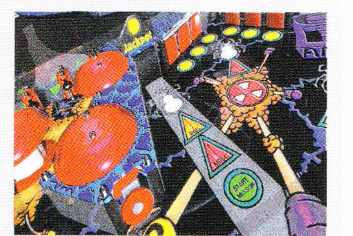




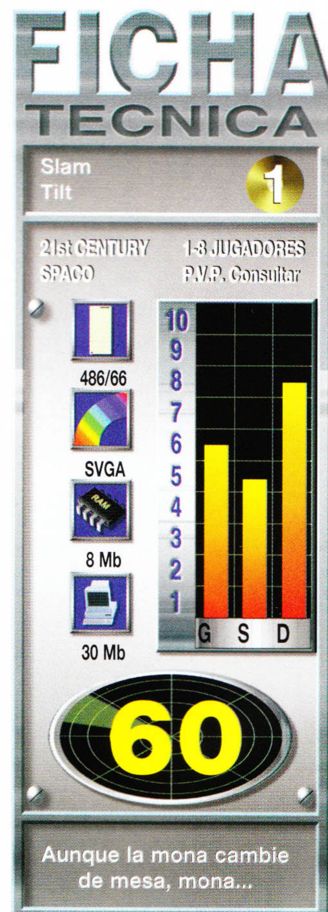
ALTERNATIVAS



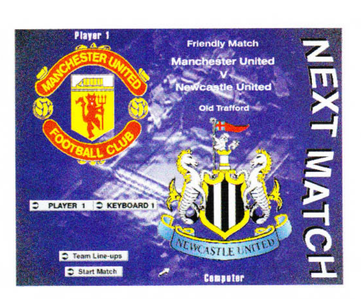
3-D ULTRA PINBALL
Sierra•Coktel Educative
Un *pinball* muy divertido, con tableros a pantalla única.



PRO PINBALL: THE WEB
Empire•Arcadia
Un *pinball 3D* con el pero de un único tablero.



ACTUA SOCCER CLUB EDITION





Nueva versión de este ya clásico programa del deporte rey, en el que podrás manejar los equipos de la liga más antigua que hay en el mundo, la conocida Premier League inglesa.

Hace algo más de un año salió al mercado *Actua Soccer*, uno de los mejores simuladores deportivos dedicados al fútbol. Fue uno de los primeros en introducir diversas cámaras, gráficos en alta resolución y jugadores modelados en tres dimensiones. En aquel momento los equipos que se introdujeron fueron las selecciones nacionales, un recurso válido para distribuir el producto en todos los países. Posteriormente, ha aparecido esta **Club Edition**, que consiste en el mismo juego con ligeras mejoras gráficas, en el que los protagonistas son los jugadores y equipos de la Premiere League inglesa. El juego llega a nuestro país con algo de retraso, pues la liga inglesa ya acabó y tiene como campeón al equipo Manchester United.

Las opciones del programa son idénticas al original. Podrás jugar ligas, amistosos y entrenamientos. El modo entrenamiento es muy útil para hacerse con el manejo del juego, que de por sí es bastante sencillo.

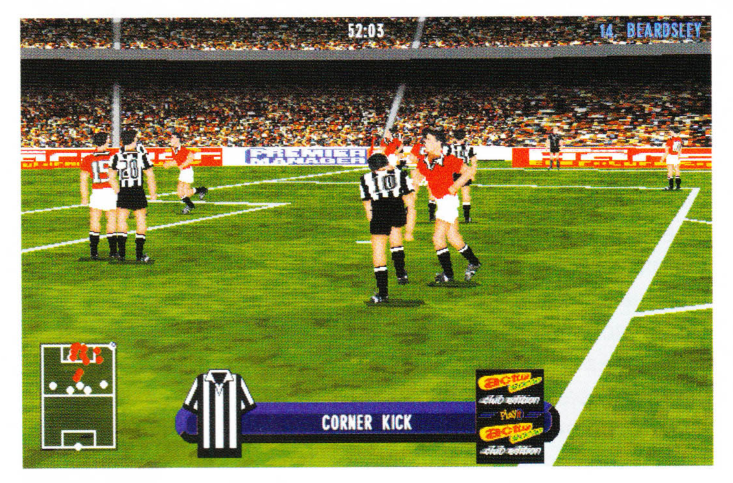
Tendrás un botón para dar pases y otro para disparar a puerta. Cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón, más fuerza darás a tu pase o disparo. Se hecha de menos un modo copa, que suelen incluir todos los juegos del género y es bastante atractivo para los usuarios.

Es posible incluir hasta ocho jugadores, de manera que puedas jugar una liga con tus amigos. Hasta aquí nada nuevo, salvo el nombre de los clubes. Aparecen con las plantillas completas, de modo que incluso tienes la posibilidad de recuperar al ahora retirado Cantona. Sin embargo, es poco probable que el aficionado español vaya a disfrutar jugando con el Arsenal o el Liverpool, equipos que conocemos pero cuyos colores no sentimos.

El aspecto técnico sigue siendo bastante bueno. Se ha modificado poco desde el original, pero los gráficos todavía ahora son espectaculares, así como las múltiples vistas desde las que sigues el juego. En esto no se nota el tiempo que ha pasado frente a otros títulos más actuales. Los sonidos, en este caso cánticos más que música, están muy logrados y producen un ambiente muy realista. Contarás con un comentarista que irá narrando el desarrollo del juego. No es demasiado bueno, pues usa unas frases muy repetidas y pasa gran parte del tiempo callado. Es uno de los pocos puntos débiles del aspecto técnico.

Por otra parte, el juego resulta igual de entretenido que el original, y si te olvidas del equipo con el que juegas puede dar muchas horas de entretenimiento. Interesante para los que no dispongan del original, pero no tiene ningún aliciente especial para los que ya lo tengan.

A. J. NOVILLO



ALTERNATIVAS



FIFA SOCCER '97

EA Sports•Electronic Arts

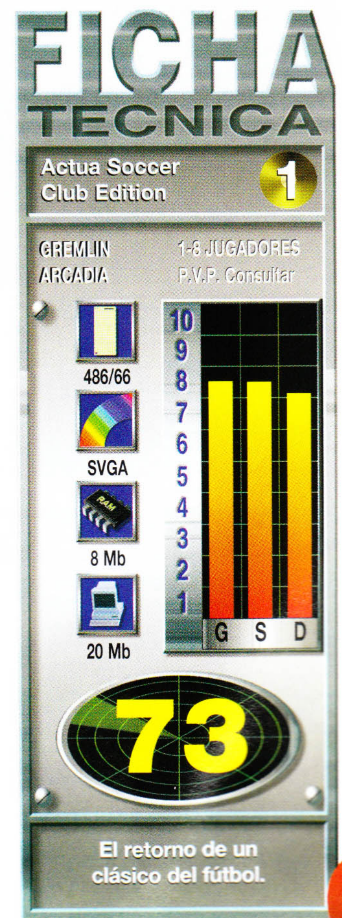
El clásico del fútbol, de la mano de Electronic Arts Canadá.



EURO '96

Gremlin•Arcadia

Versión de *Actua Soccer* basada en la Eurocopa celebrada en 1996.



EVIDENCE

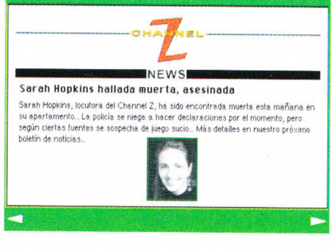
La búsqueda de un asesino da vida a este producto... Tienes que demostrar que tú eres inocente. Para ello deberás encontrar alguna evidencia dejada por el cruel criminal.

Asumes el papel de Dan Singer, un periodista que trabaja en el canal 7 y recibe la llamada de una colega, Sarah Hopkins. Cuando acude a la cita, la encuentra muerta. El principal sospechoso es él. Muy poco tiempo tiene para encontrar al asesino, y para ello sólo cuenta con tu ayuda.

El del falso culpable es un tema tratado hasta la saciedad en el mundo del cine (desde, precisamente, *Falso culpable* hasta *El fugitivo*). Y siguiendo las pautas conocidas de un género ya muy desarrollado han realizado este juego. El problema es que no han atado todos los cabos que debieran y hay muchas situaciones que se repiten, de modo que parece que la historia no avanza.

Por otro lado, el sistema de manejo y la forma de avanzar en la trama son un poco incómodas. Debido a ello, se reduce la tensión que hubiesen podido conseguir mediante el hilo argumental. Es una pena, porque el *look* general del juego es brillante.

Los gráficos son de gran calidad. Los franceses de Microïds se han preocupado mucho del aspecto del juego. Te mueves en un entorno tridimensional. En tu deambular por la ciudad hay secuencias animadas de excelente factura. Además, los personajes han sido realizados mediante técnicas de *montion capture*.



Se trata de un ejemplo más de la carencia de genio e ingenio suplida por los alardes de la técnica. Es una lástima que un trabajo tan costoso y laborioso como el que está detrás de este producto se vea abocado a un futuro incierto, de manos de un equipo de programación carente de originalidad.

El sonido del programa también está muy cuidado. Los efectos especiales de disparos, explosiones, etc., están muy bien recreados, de manera que nadie puede esperar más en este aspecto. En lo que se refiere a los diálogos del juego, hay que decir que están completamente doblados a nuestro idioma, al igual, por lo demás, que todos los textos que van a aparecer. Hay que romper una lanza en favor de la distribuidora, la compañía Erbe, que se ha encargado de realizar esta estupenda versión castellana. Sin embargo, ni siquiera esto hace que el juego sea más llevadero.

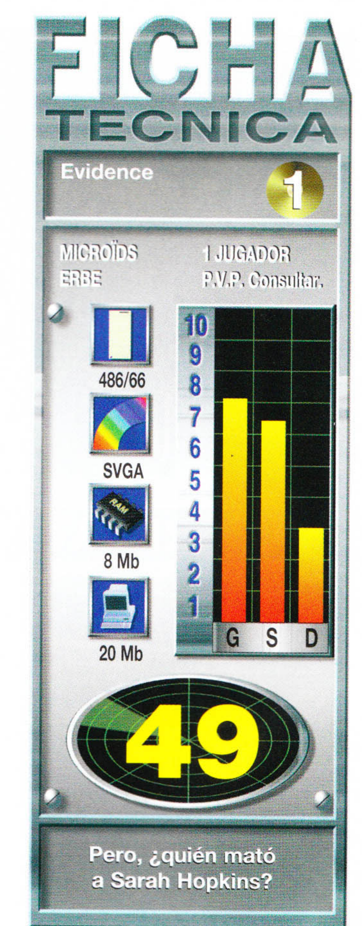
Una videoaventura que tiene en su haber muy buenas bazas pero se tambalea por sus defectos de concepto y, en algunos aspectos, también de realización.

D. MELGUIZO









ALTERNATIVAS



ARK OF TIME
Virgin•Virgin
Una aventura con el mismo concepto pero mejor resolución.



SAFE CRACKER
GTI Entertainment•New Software Center
Un ladrón de alto nivel protagoniza esta curiosa videoaventura.

REALMS OF ARKANIA: BLADE OF DESTINY

Lo que parece el fin del mundo se acerca. En los pueblos de Arkania corre el nefando rumor de que detrás de las montañas espera el más grande ejército de orcos jamás contemplado. La única esperanza viene dada por la mística espada "relámpago del destino". Y entonces entras tú en juego.

Como siempre, debes proteger el bien, triunfar sobre el mal y, si puedes, quedarte además con la chica de turno, que no de alterne.

Los juegos de Rol han ido evolucionando poco a poco, siempre al mismo ritmo que el resto de los programas. Sin embargo, también poco a poco, se les ha ido contagiando algo de las épocas remotas y un cierto tufillo a estancamiento en el pasado.



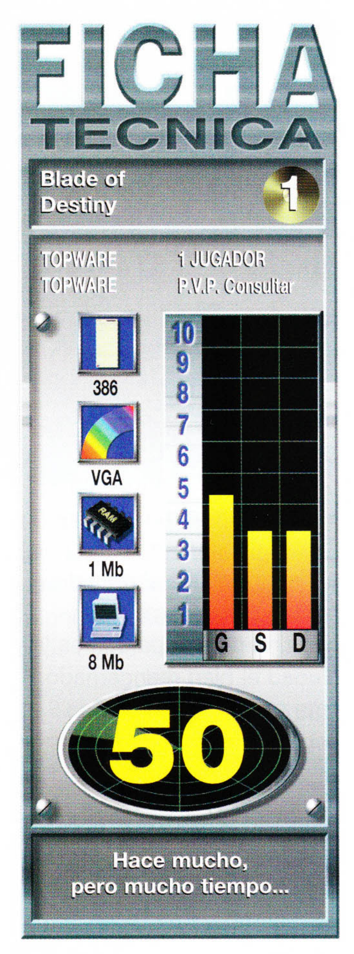
Los gráficos apenas varían desde juegos como *Ishar*, quedando como un producto casi desesperante.

Aunque para desesperante el sistema de juego, que varía menos todavía. Por su culpa el programa es, actualmente, difícilmente jugable.

El sonido apenas se hace notar, y vista la calidad general del resto, es mejor así.

V. SÁNCHEZ





REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL

Después de haber vencido el mal con la espada del destino, la paz parece que va a llegar a la lejana Arkania. Pero, ¿acaso no se han inventado ya mil excusas para sacar una segunda parte de un programa, del que por lo menos deben estar muy orgullosos sus creadores?

Esta vez, la misión que tienes que llevar a cabo es conseguir la gema de la Salamandra. Lo lograrás si vas por el sendero de la estrella.

En fin, también hay, de nuevo, muchos malos, de rostros verdes, y aventuras mil para todos aquellos que no les importe que los encuentren en una situación bochornosa, como es creerse la absurda historia que cuenta este programa...

Los gráficos han mejorado un poco desde que nació su hermano mayor, pero tampoco vayas a creer que es algo muy significativo. En ambos casos siguen siendo demasiado simplistas.

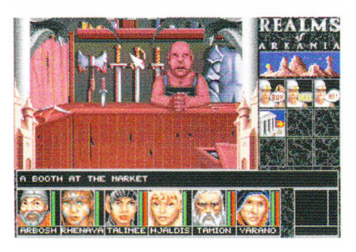


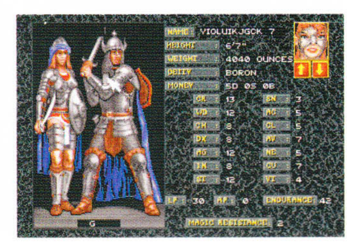
El juego posee una selección de personajes a los que debes dar nombre, rostro y todos los valores necesarios. Así tus personajes podrán defenderse.

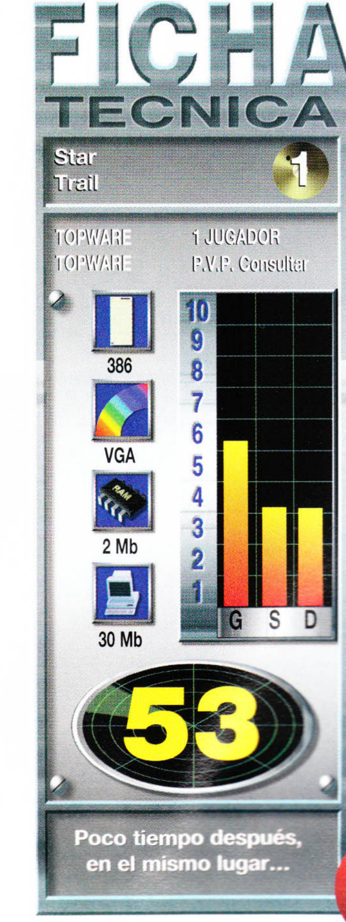
Y, como segunda parte, deberás andar por las lejanas tierras de Arkania, para salvarla, con el pedrusco de turno, de un seguro e inminente cataclismo final.

Con un poco de nostalgia, y mirando siempre hacia atrás por encima del hombro, echo de menos los juegos de rol verdaderos, los primeros, los emocionantes, los buenos...

V.SÁNCHEZ





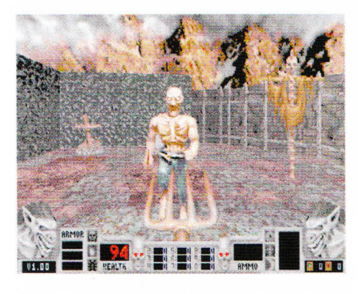


BLOOD

Cuando la luna llena sale, todas las criaturas de la noche enloquecen y el caos surge de la nada. Los más bestiales actos de horror acechan en cada esquina.

Cuando el mal, en su forma más oscura, en sus más sanguinarias maneras, el más diabólico, surge como de la nada, también aparece en la ciudad el bien reencarnado, esta vez en forma de una especie de *zombie* revivido, y con una forma de actuar que se asemeja demasiado a la forma de actuar de sus temibles enemigos.

La ciudad se está empezando a llenar de extraños seres, salidos de las más profundas entrañas del mundo. El mal predomina, y la gente se está muriendo de manera en extremo cruel.



Apenas queda salvación para los más débiles hasta que, como siempre en estos casos, aparece el Salvador, el Mesías, el Ángel Redentor.

Una tumba del cementerio se abre. Todos los muertos están resucitando, pero el que haya resucitado a este muerto en concreto, no sabe lo que hace, ya que acaba de revivir al mal personificado, y esas cosas él se las toma muy a pecho. Este mal personificado es el encargado de eliminar al resto de seres.

La compañía Apogee saca ahora un nuevo programa basado en su plataforma favorita, y con la que han ganado más dinero en su vida como empresa, con juegos como *Rise of the Triad* o *Duke Nukem 3d*.

Realmente, **Blood** pretende ser una mezcolanza de los dos programas, ya que toma el *gore* excesivo del primero con la excelente manera de moverse por un entorno tridimensional del segundo. En efecto, han mejorado el entorno notablemente desde que salió al mercado, hace ya un par de años, el "delicioso" *Rise of the Triad*.

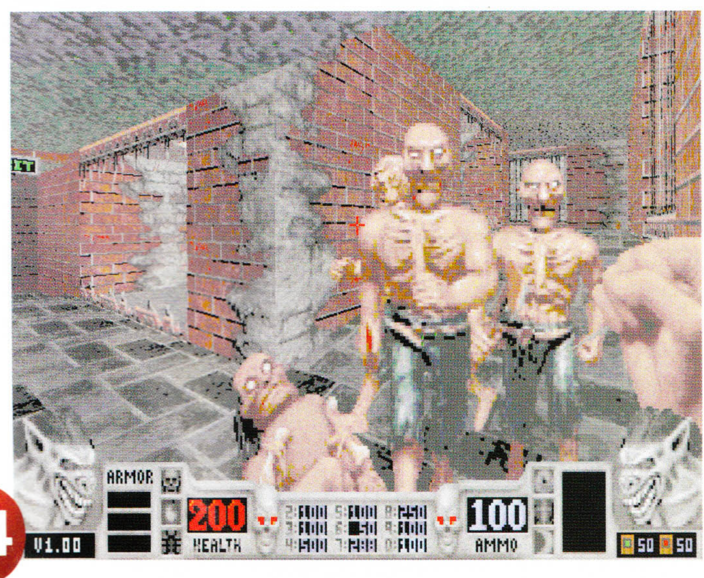
Aquí, como ya te imaginarás, en vez de soldados, extraterrestres, mutantes u otras bestias, te toparás cara a cara con el horror más penetrante. Te encontrarás con *zombies*, espíritus andantes a los que habrá que matar varias veces, y que seguramente resucitarán una vez más en forma de ente ardiente.

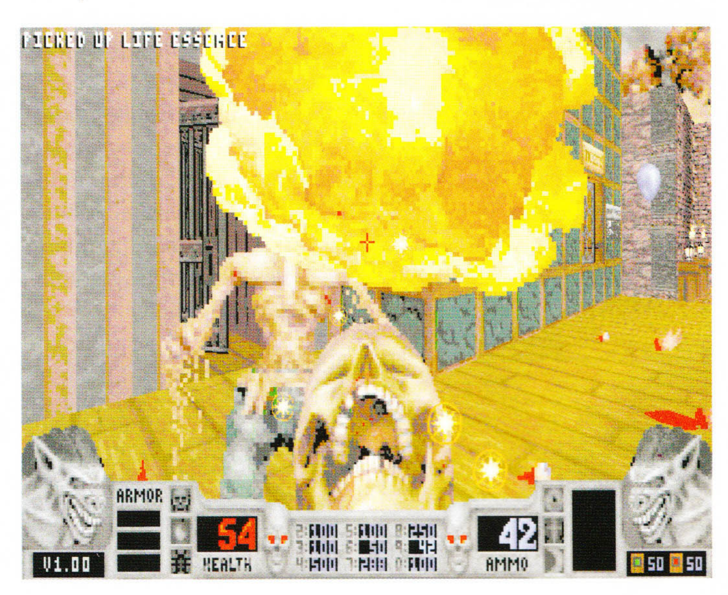
RECOMENDADO

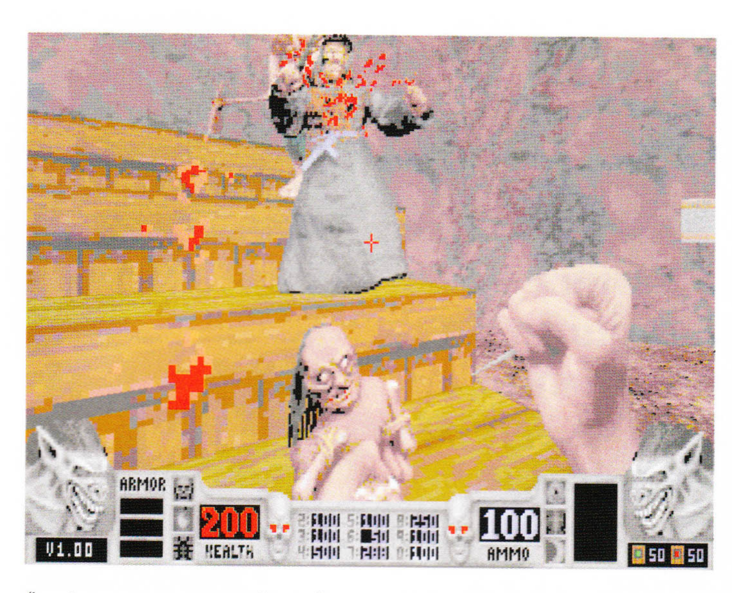
También te enfrentarás a monjes satánicos, ratas y un sinfín de criaturas extremadamente sensibles a tu presencia que no te dejarán ni respirar.

La ambientación del juego está muy conseguida. Gozarás de unos maravillosamente tétricos decorados, que reflejarán episódicamente escenarios típicos de películas de terror, (cementerios, barcos fantasmas, mansiones de doctores locos y sádicos, etc.), aderezándolo con las criaturas del juego y procurando siempre asustarte... muy profundamente.

Por supuesto, viniendo de un programa semejante, la sangre y la violencia excesiva está extremadamente ligada al juego. Te puedes encontrar desde una cabeza que ha sobrevivido a una explosión, a la que te puedes dedicar a dar patadas, hasta actos de extrema violencia psíquica, como torturar a un inocente con tu tridente



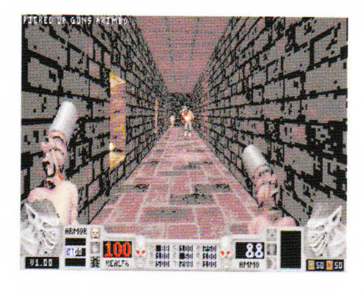






(hasta que se muera de rodillas, miserablemente, mientras grita pidiendo clemencia...).

El juego, extremadamente parecido en el tipo de gráficos a *Duke Nukem 3d*, se basa en decorados de auténticas tres dimensiones. En *Doom* o en *Dark Forces*, por ejemplo, las 3D eran simuladas. Sin embargo, los personajes siguen estando en dos dimensiones, no como en el magnífico *Quake*.





Los personajes que pululan por el juego, bastante escasos en general, son variaciones de color de un solo diseño. No tienen más que unos seis o siete diseños en total, lo cual crea un mundo terrorífico en el que todos los muertos son iguales y todos los monjes usan un mismo hábito. Esto, lamentablemente, empobrece el programa en gran medida.

La propia calidad de los gráficos hace resaltar el increíble proceso que se ha sufrido en este sector en poco tiempo. Los arcaicos gráficos de los antiguos arcades tridimensionales han sido radicalmente superados por esta especie de continuación satánica del género.



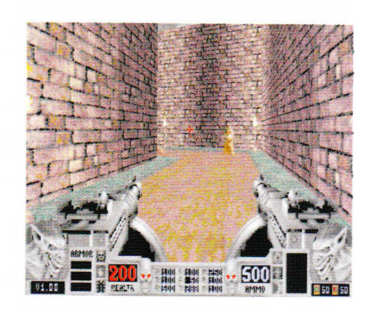
El sonido del juego es una auténtica bendición sonora, ya que viene acompañado por una banda sonora ambiental digna de las mejores películas de Darío Argento o George Romero. Han creado una tensión que no se puede describir fácilmente con palabras.

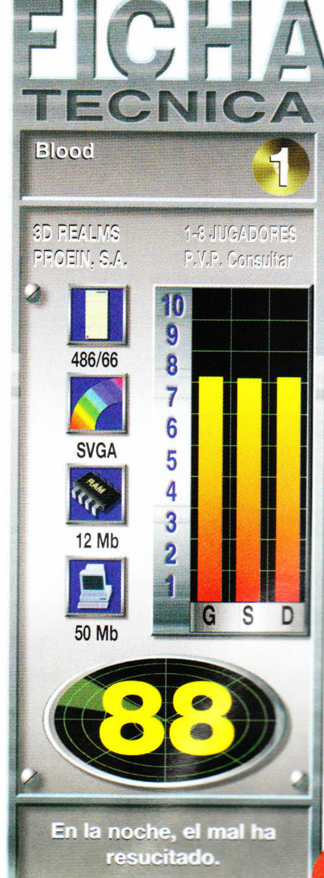
El resto del sonido es igual de grandioso, con abundancia de gritos, disparos, pisadas, lamentos, súplicas y un sinfín de sonidos, todos ellos dispuestos una vez más a helarte la sangre en tus delicadas venas.

Como no podía ser menos, en el juego entra la posibilidad de compartir partidas vía módem o Internet, lo que suele acrecentar la diversión en programas con estas características tan singulares.

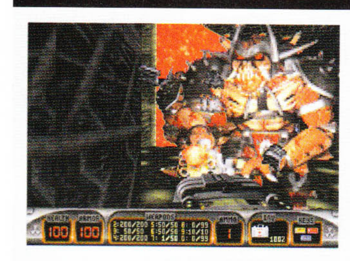
El extremadamente fácil manejo del juego, más la ambientación tan conseguida, introducen a **Blood** de lleno en el carro de los juegos tridimensionales que consiguen pasar el nivel básico. Gracias a Dios, entre la innumerable estela de títulos que siguen al maestro *Doom* manchando su nombre, se agradecen joyas como ésta.

V. Sánchez

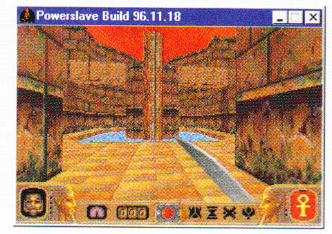




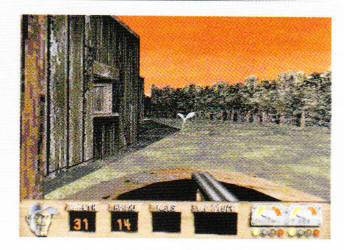
ALTERNATIVAS



DUKE NUKEM 3D
3D Realms•Friendware
Anterior programa 3D de la compañía de *Blood*.

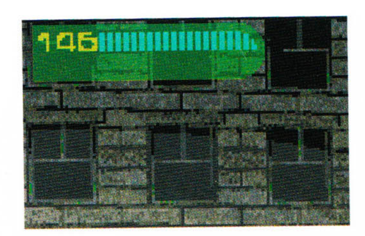


EXHUMED
Lobotomy•BMG Interactive
Un *Doom* que transcurre en pirámides de un extraño Egipto.



REDNECK RAMPAGE
Interplay•Virgin
Uno de los mejores de los últimos tiempos...

LAST RITES



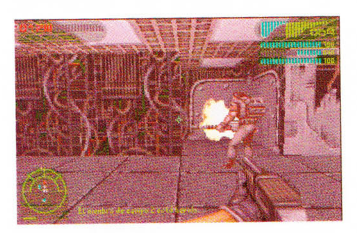


Hordas de *zombies* sedientos de sangre se aproximan a ti. Tu cargador está a punto de agotarse: la coordinación con tu comando de apoyo es la única posibilidad de supervivencia.

Después de ver tantos juegos de estilo *Doom* uno espera alguna aportación novedosa. Sim embargo, las más de las veces todo queda en un vano intento. En principio, llama la atención que **Last Rites** esté traducido al castellano, cosa poco habitual. Aunque no sea un elemento indispensable, al menos se agradece.









La novedad es un comando de apoyo que está a tus ordenes, compuesto por 4 hombres que te seguirán fielmente. Tú eliges la calidad de este comando, lo que, unido al nivel de dificultad del juego que hayas escogido, aumenta o disminuye su complejidad. Esto multiplica las posibilidades de adaptar el juego a tu gusto. Incluso si quieres toda la gloria para ti o te gusta ir por libre, entonces puedes prescindir del comando.

El argumento no aporta nada nuevo. No puede ser más simple: debes completar una serie de objetivos de los que serás informado al comienzo de cada misión. Tu ciudad ha sido invadida por infinidad de *zombies* que harán todo lo posible por eliminarte e impedir que cumplas tus objetivos.

Como es tónica habitual en los juegos actuales, la música, aun sin ser excesivamente espectacular, la encontrarás en formato CD-audio. Esto, unido a unos sonidos digitales de calidad, intenta ayudarte a entrar en la atmósfera asfixiante del ambiente.

Sin lugar a dudas, es en red donde el programa se luce realmente. Este aspecto se ha cuidado bastante, y tiene el objetivo de explotar al máximo las posibilidades que te ofrece **Last Rites**. Realmente el programa se hace muchísimo más divertido cuando compartes las partidas con tus amigos.

Dentro del apartado técnico, contrariando la tendencia actual de utilizar polígonos para resaltar el detalle gráfico y conseguir un realismo más o menos tridimensional, los chicos de la compañía Ocean han optado por utilizar *sprites* a la antigua usanza.

Han perdido con ello calidad gráfica, pero han logrado a cambio dos ventajas: la posibilidad de la aparición simultánea en pantalla de multitud de enemigos (cosa que te aseguramos que ocurrirá) y una fenomenal velocidad de juego. Todo esto se traduce en una intensa descarga de adrenalina.

Si es acertada o no esta elección corresponde decidirlo a los futuros jugadores.

L. MARTÍNEZ



ALTERNATIVAS



REDNECK RAMPAGE
Interplay•Virgin
Paletos americanos en un *Duke Nukem 3D* muy especial.

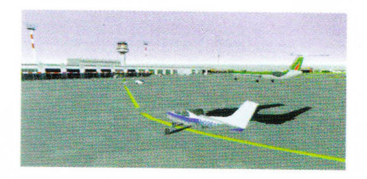


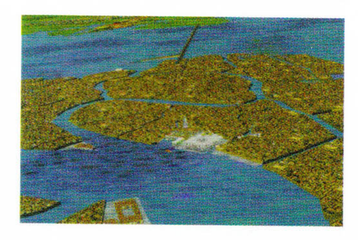
QUAKE
id Software•New Software Center
El Rey, según muchos de los aficionados.



SCENARIO VENEZIA

Una de las más bellas ciudades del mundo va a dejar de tener secretos para todos los seguidores del gran clásico Flight Simulator.





Dentro de la gran masa de productos que intentan explotar, de forma irregular, el filón del simulador de vuelo de mayor éxito, *Flight Simulator*, en sus versiones 5.1 y para Windows 95, hay algunos que logran brillar por su excepcional calidad. Es el caso de **Scenario Venezia**, en el que la ciudad de los gondoleros es la principal protagonista.

Aunque, como decimos, Venecia es el centro del programa, en él podrás disfrutar de todo el noroeste de Italia, desde el lago Garda hasta las fronteras con Austria y Eslovenia. La casa programadora, Lago Looking Ahead, experta en este tipo de actualizaciones, se ha tomado el trabajo muy en serio y ha dotado a estos 60.000 Km^2 de excelentes detalles.

Puedes visitar todos los aeropuertos civiles y algunos de los militares que hay en la zona. La reproducción de los mismos es bastante fiel a la realidad. Además, para la realización del terreno que sobrevuelas han utilizado datos reales. Cada uno de los picos, las montañas, los valles, etc., están rigurosamente sacados de la geografía real de esa zona de Italia.





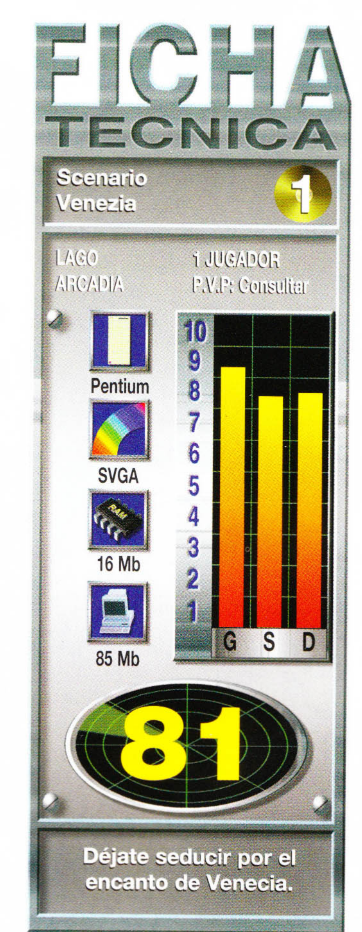
Pero la palma se la lleva la ciudad de los canales. Ha sido reproducida con un gusto y una fidelidad increíbles. Las texturas elegidas son sin duda las más acertadas; además, todos los colores de la ciudad cambian según la estación del año que hayas elegido para llevar a cabo tu vuelo. Los amantes de este precioso monumento urbano no dejarán de apreciar el valor de este producto.

En lo que se refiere a los sonidos, una amplia gama de los mismos rodea todas las acciones del programa. No tienen un papel excesivamente relevante, pero no lo necesitan. Simplemente ayudan a que el transcurrir de tus paseos aéreos sea más agradable.

Por otra parte, alguna que otra sorpresa te estará esperando a lo largo de la actualización **Scenario Venezia**. En algunos señalados días del año, el escenario se transforma ofreciéndote ciertos espectáculos. Si no tienes la paciencia necesaria para esperar a que aparezcan por sí solos, han incluido un vídeo de FS5 que muestra las más importantes curiosidades.

Por último, el manual de instrucciones se encuentra completamente traducido al castellano, de modo que no hay excusa que valga para los amantes de las alturas y las ciudades con encanto. Un producto de lo más recomendable en todos los sentidos.

D. MELGUIZO

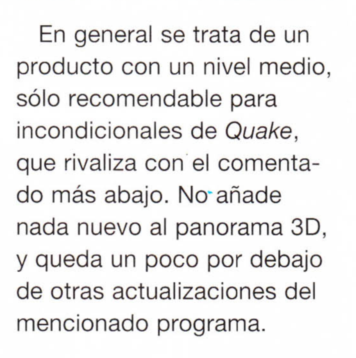


Q! ZONE

La madre de los arcades tridimensionales, id Software, ha autorizado a Wizard Works, reconocida especializada en actualizaciones de juegos de este género, para que realice esta renovación de su estupendo programa *Quake*, que hasta el momento, mientras no se demuestre lo contrario, ostenta el discutido título de Rey de las 3D. Tres nuevos episodios te están esperando a bordo de este CD-ROM, que guarda en su interior algunas sorpresas muy agradables. Una nueva oportunidad para revivir las profundidades de *Quake*.

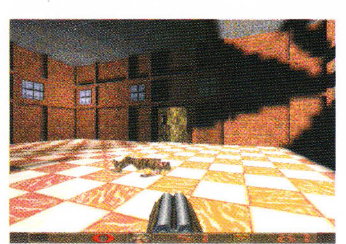
En primer lugar tienes que enfrentarte con 35 nuevos niveles, de una dificultad media, que se distribuyen a lo largo de tres misiones. Muchos enemigos son de nuevo cuño, de manera que tendrás que andarte con ojo frente a todo bicho que se mueva ante ti. Eso sí, para poder afrontar las dificultades del programa sin demasiadas angustias, encontrarás pronto un arma nunca vista antes que te será de gran utilidad.

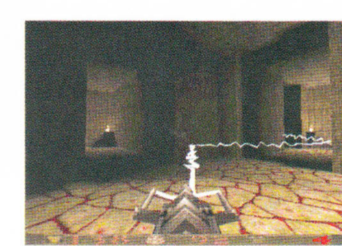
Por último, con objeto de facilitar el desarrollo del juego, han incluido un potente entorno gráfico que gestionará las utilidades que incluye.

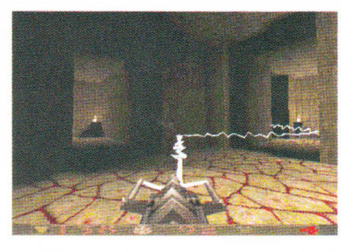


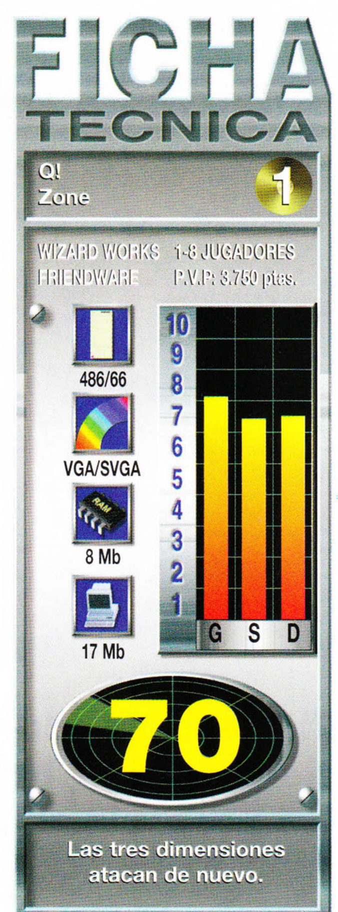
En general se trata de un producto con un nivel medio, sólo recomendable para incondicionales de *Quake*, que rivaliza con el comentado más abajo. No añade nada nuevo al panorama 3D, y queda un poco por debajo de otras actualizaciones del mencionado programa.

D. MELGUIZO









QUAKE MISSION PACK No.2: DISSOLUTION OF ETERNITY

Pues sí, realmente parece que este producto va a durar una eternidad, cuando menos en nuestros corazones. id Software admite alguna que otra actualización no creada por ella, pero sigue internándose en el mundo del rey 3D.

Este producto ofrece menos posibilidades que el creado por Wizard Works, pero la calidad general es mayor. Un nuevo episodio pone al protagonista al borde de la muerte, un ambiente al que está acostumbrado.

Aparte de la nueva misión que te proponen, **Dissolution of Eternity** está fundamentalmente orientado al juego en red en sus más diversas facetas: todos contra todos, modo cooperativo o *capture the flag*, en el que tienes que atrapar la bandera del enemigo y llevarla a tu terreno.

Los más destacado del programa siguen siendo los gráficos, cuidados hasta el más mínimo detalle y de una elevada complejidad. El sonido, por su parte, se mantiene al nivel del juego original.

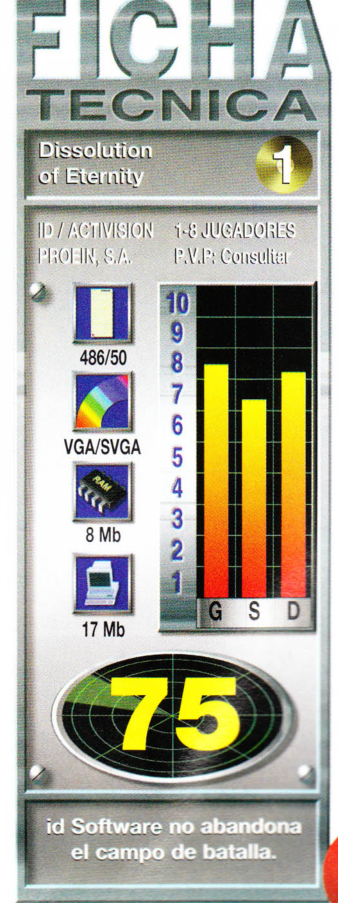


Se trata de una actualización de las muchas que se esperan y que ya han empezado a invadir el mercado. Se deja notar que id Software está detrás, de modo que sirve para quitarle el polvo a *Quake*, si es que tiene algo. Los incondicionales de los arcades tridimensionales no pueden perdérselo.

D. MELGUIZO









VISITAMOS LAS OFICINAS DE



El mes pasado tuvimos el honor de visitar las oficinas en la ciudad del Támesis de Virgin Interactive y vimos algunos de los programas más interesantes para la próxima temporada.

Al igual que el gigantesco grupo Virgin (aviones, refrescos, discos...), su división interactiva es una de las mayores compañías del mundo en este sector. Eso se nota en su enorme producción: puedes encontrar más de diez juegos nuevos de estos chicos cada trimestre.

La visita fue muy agradable (excepto por la comida, pero quién no sabe que la comida de la Gran Bretaña es bastante mala), y nos encontramos con unas oficinas muy agradables situadas en el centro de la capital británica. En estas oficinas pudimos ver títulos como *Agent Armstrong*, *Broken Sword II*, *Tone Rebellion* o *Ignition*, entre otros, así como de juegos de compañías como Capcom (*Resident Evil* o *Megaman X3*), Bethesda (*X-Car*), o Westwood Studios (*Lands of Lore II*). El poderío de Virgin está presente en todos estos programas, y estamos seguros que se convertirán en los grandes éxitos de los próximos meses.

Antes de pasar a los juegos, un consejo: visitad las páginas web de Virgin España y Virgin Interactive (las direcciones están al final del artículo), ya que se trata de unas de las más locas que encontrarás en la red Internet.

E. Arias

RESIDENT EVIL







Los señores de Capcom han decidido traspasar su alucinante juego **Resident Evil** de la consola Sony Playstation al PC. Se trata de un arcade aventura en el que tienes que elegir entre un chico y una chica policías que deben enfrentarse a una serie de experimentos genéticos en una misteriosa mansión.

Lo más curioso de esta versión PC es que no sólo no está censurada (la versión americana de consola lo estaba por las fuertes escenas que aparecían), sino que además han añadido escenas en la *intro* y lo han dotado de color. Hemos podido ver una versión para tarjetas aceleradoras 3D, pero la versión final podrá ser utilizada en cualquier ordenador. Un excelente título que no debieras perderte bajo ningún concepto.

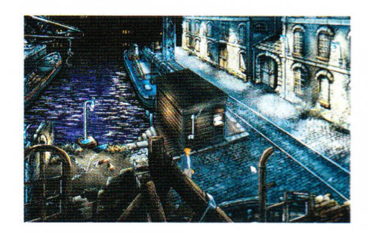
BROKEN SWORD II

La segunda entrega de *Broken Sword* nos llega con el sobrenombre de *The Smoking Mirror* (El espejo humeante). Aunque a simple vista no ofrece muchas novedades (se mantiene el *look* de dibujos animados), esta aventura de Revolution Software ofrece unos efectos de luces u brillos impresionantes.

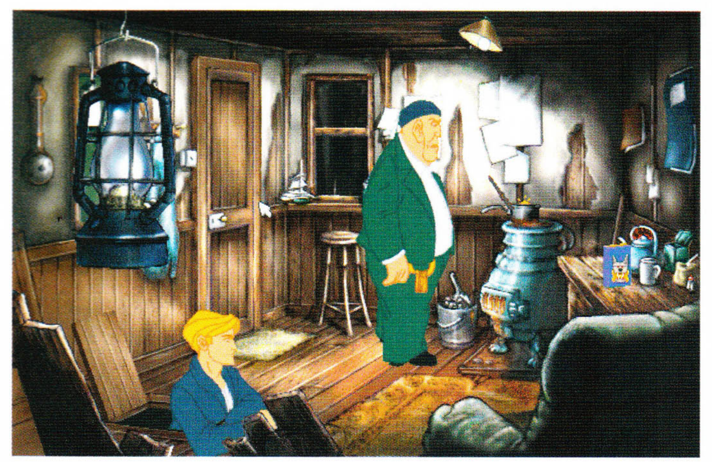
Además, la acción se nos antoja más interesante. Se desarrolla bajo los misterios de los Mayas, un tema poco explotado hasta ahora en el PC (*Inca 1* y *2*, de Coktel Vision). Otra de las cosas que nos sorprendió fue la mejora 3D. Aunque se trata de un juego en dos dimensiones, el personaje se mueve con gran soltura por toda la habitación, no como en la primera entrega, en la que se apreciaba el salto de un plano a otro.











IGNITION

Los programas de carreras de coches nunca pasarán de moda en los PCs. Prueba de ellos son los incesantes títulos que giran alrededor de este apasionante mundo.



Este **Ignition** ofrece coches pequeños, pero en unos escenarios tridimensionales muy trabajados, que poseen varios caminos para llegar a la meta. El elevado número de vehículos y de los complejos y divertidos circuitos (por si fuera poco, cuenta con trucos para sacar aún más...) hacen bastante atractivo este título de Virgin, que hará las delicias de los amantes de este género, que son muchos.



AGENT ARMSTRONG

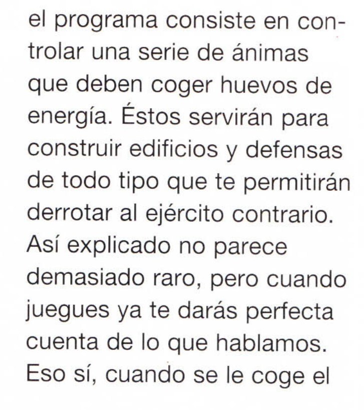


Los arcades más complejos eran hasta ahora coto privado de las videoconsolas, pero la potencia de los nuevos Pentiums ha permitido que lleguen hasta nosotros pequeñas joyas como este curioso **Agent Armstrong**.

A pesar de no ser muy espectacular en lo que se refiere a los *sprites*, los impresionantes escenarios 3D mejoran la impresión general del producto. Además, las *intros* que aparecen entre fases son divertidísimas.

MEGAMAN X3

Tras el conocido *Megaman X*, que en nuestros PCs, a pesar de tratarse de un programa muy bueno, no obtuvo un gran éxito, la compañía Capcom no duda en sacar la tercera entrega de nuevo para PC y compatibles.



Por si no conocéis al personaje protagonista de esta incipiente saga, diremos que Megaman es un robot futurista que debe derrotar al malvado Doctor Willie, en uno de los juegos de plataformas que más versiones ha generado para las videoconsolas de todo tipo. La primera de ellas fue la magnífica Nintendo; tanto fue su éxito que incluso hay una serie de dibujos animados basada en este aguerrido héroe-robot.

X-CAR



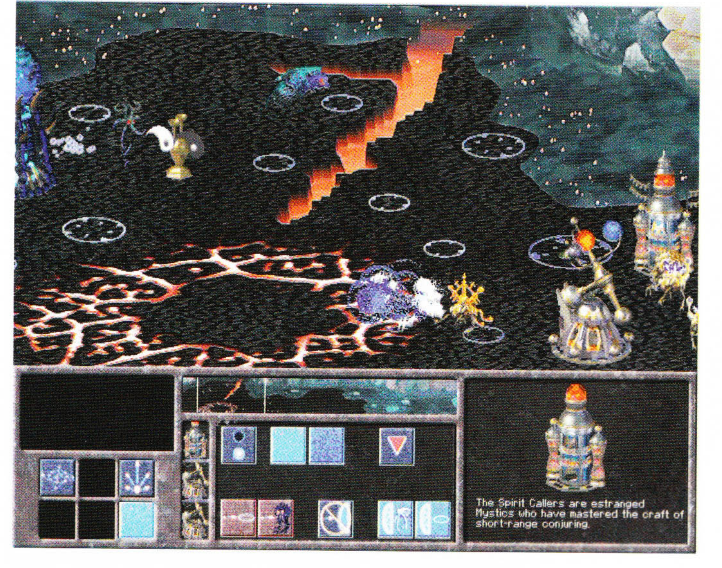
Parece que el grupo de programación Bethesda Softworks quiere reformarse tras unas cuantas "patatas" que estaban entre sus últimos títulos, como *Terminator Skynet* o *Elder Scrolls*. Con este atractivo juego de coches tenemos que decir que van por el buen camino. Se trata de un título rápido y frenético donde deberás controlar coches experimentales. Lo más divertido de todo esto es que tienes la posibiliidad de diseñar tus propios coches, en los que puedes variar completamente todos los parámetros incluidos.



TONE REBELLION

Tras el peculiar programa *Ascendancy*, Logic Factory saca a la luz otro juego de estrategia que es más raro todavía que el anteriormente mencionado. Sólo ellos podían conseguir algo así, y es que se trata de uno de los títulos de estrategia más extraños que hemos podido ver hasta el momento. La misión que debes cumplir en el programa consiste en controlar una serie de ánimas que deben coger huevos de energía. Éstos servirán para construir edificios y defensas de todo tipo que te permitirán derrotar al ejército contrario. Así explicado no parece demasiado raro, pero cuando juegues ya te darás perfecta cuenta de lo que hablamos. Eso sí, cuando se le coge el truco, es un programa de lo más divertido, recomendable para los amantes del género.





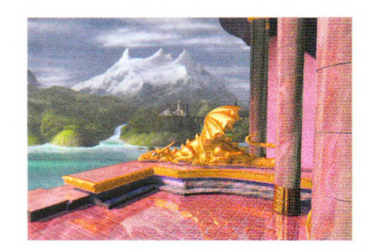


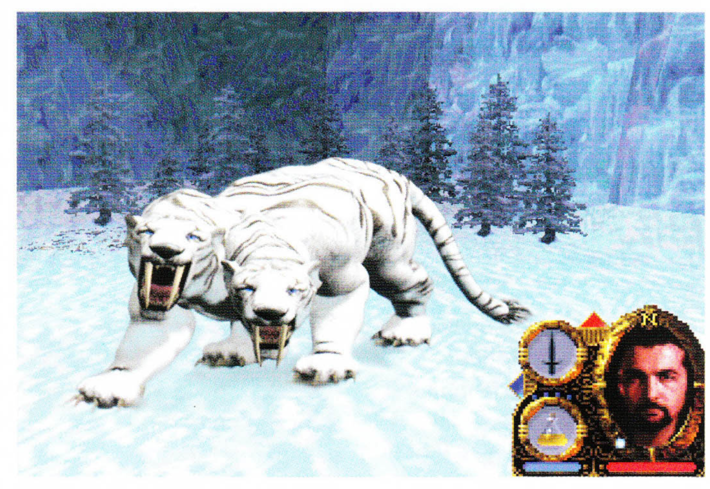




LANDS OF LORE II

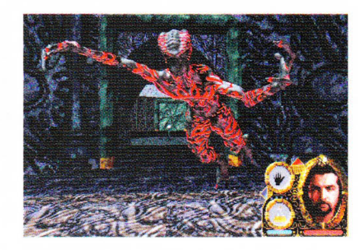
Por último, no podía faltar Westwood Studios. Los creadores de títulos como *Dune*, *Command & Conquer* y *Red Alert*, o la saga *Eye of the Beholder*, sacarán, tras tres años de duro trabajo, la segunda entrega de *Lands of Lore*. Se trata de un juego de rol al estilo clásico, es decir mazmorras y más mazmorras por las que avanzarás espada o hechizo en ristre. Los gráficos parecen algo anticuados, pero los efectos de luces y las magias son realmente impresionantes. Además, los vídeos que aparecen en la presentación y en los momentos cumbre de la historia son de lo mejorcito que hemos podido ver.









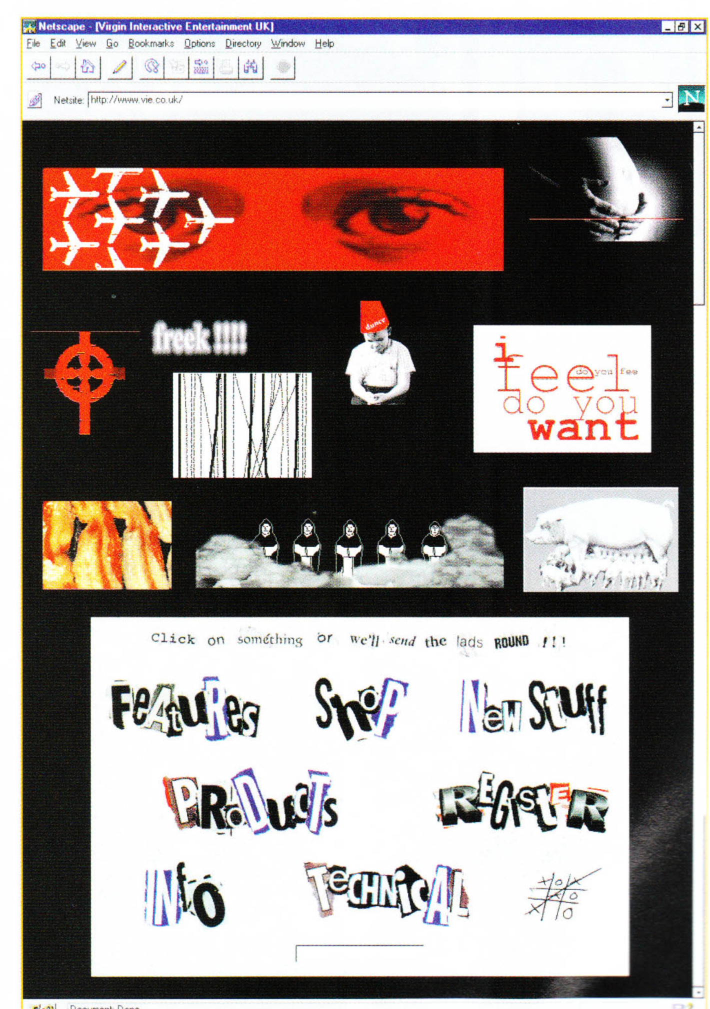






PÁGINA WEB VIRGIN ESPAÑA

Si quieres acceder a la página web en Internet de Virgin España, tienes que dirigirte a la siguiente dirección: http ://www.virgin.es



PÁGINA WEB VIRGIN INTERACTIVE

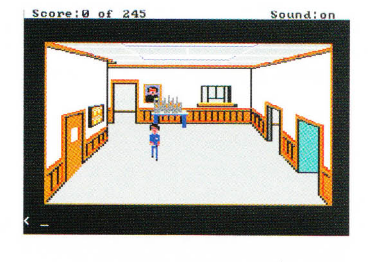
Si quieres acceder a la página web en Internet de Virgin Interactive, tienes que dirigirte a la siguiente dirección: http ://www.vie.co.uk



POLICE QUEST COLLECTION

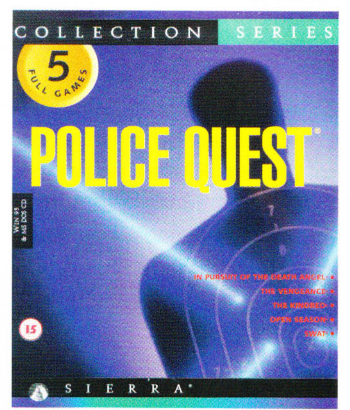
Sierra On-Line ha decidido dar un nuevo impulso a los grandes juegos que realizó en el pasado. En esta ocasión se trata de la saga **Police Quest**, una de las favoritas de los aficionados a esta compañía. Dentro de este paquete encontrarás nada más y nada menos que cuatro de los títulos de la serie.

El primero de ellos es *In Pursuit of the Death Angel*. En él, un pequeño pueblo, Lytton, es azotado terriblemente por un criminal apodado "Ángel de la Muerte". Debes encargarte de que desaparezca el pánico en la ciudad... Capturando al asesino. En *The Vengeance*, el "Ángel de la Muerte" escapa de la cárcel y va en tu busca para vengarse. En la tercera parte, *The Kindred*, es tu propia mujer la víctima de un crimen horrendo... ¿podrás hacerle frente? *Open Season*, por último, está centrado en un peligroso asesino en serie al que tienes que capturar.



Valoración 88





Son cuatro clásicos totalmente imprescindibles para los amantes de los juegos de calidad. Aunque en algunos aspectos están hoy un poco atrasados, mantienen su tensión y, sobre todo, su capacidad de diversión.

Distribuidor: Coktel Ed.
Precio: Consultar

QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY

Otra de las sagas de Sierra es objeto aquí de revisión. La serie al completo, con sus cuatro títulos, aparece en el paquete. En la primera parte, *So You Want To Be A Hero*, comienzas tus aventuras con un objetivo: demostrar que eres un héroe. Como joven inexperto, lo tienes difícil.

En la segunda parte, *Trial By Fire*, ya eres un héroe reconocido y tienes que prestar tu valiosa ayuda a dos ciudades que están en peligro. En medio del desierto, un siniestro mago intenta hacerse con ellas. En la tercera parte, titulada *Wages Of War*, tendrás como oponente a la misma personificación del Mal, en la lejana tierra de Tarna. *Shadows Of Darkness* cuenta en su haber con un Ser Tenebroso que domina el reino de Moravia. Las hordas de las tinieblas se enfrentarán a ti sin piedad.

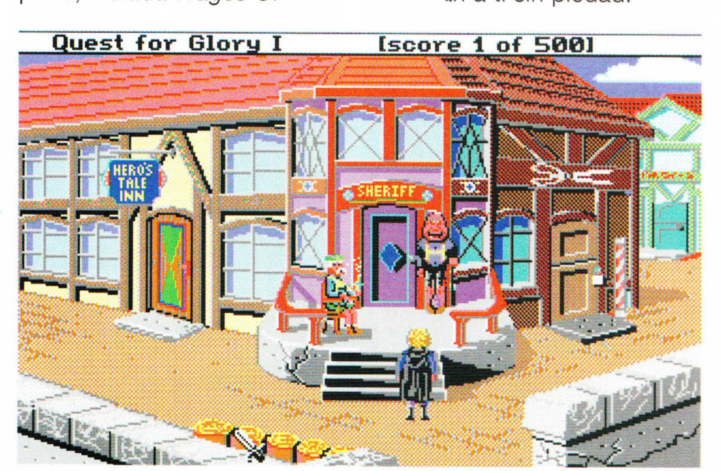
Valoración 85

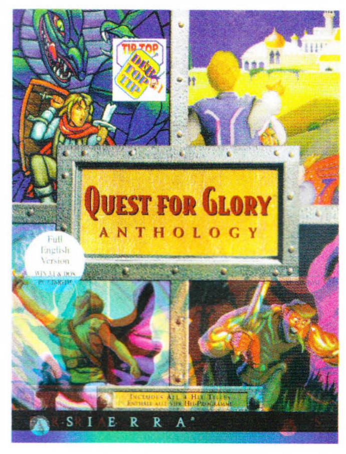
Los toques de rol proporcionan un cierto encanto a esta serie, imprescindible en el género de las aventuras gráficas, en el que Sierra ha sido siempre uno de los maestros indiscutibles.

Distribuidor: Coktel Ed.
Precio: Consultar



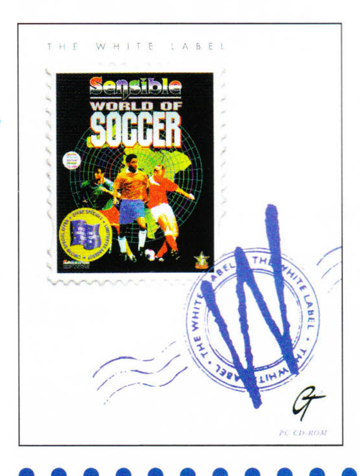






SENSIBLE WORLD OF SOCCER

En su momento, este título fue todo un clásico del deporte rey, que en España cuenta con un enorme número de adeptos. Sin embargo, con el tiempo este programa ha quedado un poco atrasado. **Sensible World of Soccer** ya vio su actualización para la polémica temporada futbolística que ha acabado en fecha muy reciente, pero en esta ocasión se trata de la temporada 95/96. Además de disputar los encuentros, tienes que dirigir a tu equipo, realizar operaciones de todo tipo para gestionarlo, etc. En efecto, se trata de un producto que combina estrategia económica con el más puro arcade futbolístico. Con más de 24.000 jugadores y 144 competiciones, se trata de un programa completo en todos los sentidos, pues abarca todas las facetas de un equipo de fútbol.





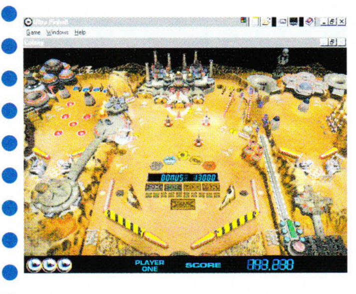


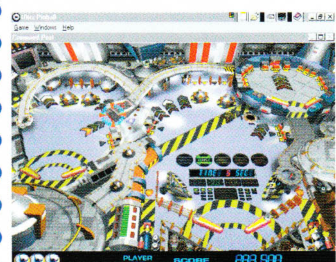
Distribuidor: Virgin
Precio: 1.995 pesetas

Valoración 49

3-D ULTRA PINBALL

El mundo de los *pinballs* no se renueva, pero algunas compañías hacen lo posible por insuflarle originalidad. Sierra lo intentó con este producto, que introduce las bolas en un magnífico mundo 3D. Se trata de un entretenido *pinball* que no funciona con el tradicional *scroll*, sino utilizando la pantalla completa del ordenador. Los temas elegidos para decorar los tableros son espaciales. El programa aparece a bajo precio en la serie Sierra Originals. Una buena oportunidad para acercarse a este pequeño mundo.







Valoración 65

Distribuidor: Coktel Ed.
Precio: 1.995 pesetas

DEADLINE

Todavía está fresco el caso de la embajada japonesa en Perú y aparece reeditado este programa, dentro de la colección Argentum de la compañía Electronic Arts.

Se trata de un curioso título de estrategia en el que, precisamente, tu cometido es idear un exhaustivo plan de ataque para poner fin a un largo asedio a cargo de unos terroristas. Como máximo responsable del comando antiterrorista tienes que tomar todos los factores en cuenta para que el rápido ataque tenga las máximas probabilidades de éxito.





Un programa interesante que quizá en estos momentos cuente con una mayor actualidad. Tienes a tu disposición las opciones habituales dentro de una simulación estratégica como ésta: construcción de defensas, distribución de efectivos, etcétera.

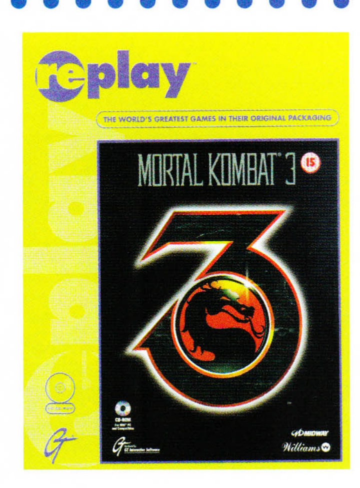
Valoración 70

Distribuidor: Electronic Arts
Precio: 1.995 pesetas

MORTAL KOMBAT 3

Uno de los grandes programas de lucha de la historia del software de entretenimiento vuelve a estar entre nosotros a un precio reducido. La tercera parte de esta excelente máquina recreativa logró un gran éxito entre el público y entre la crítica. La característica más interesante del producto es la enorme cantidad de personajes que incluye. Si no tuviste ocasión de probar este producto en su día y eres un amante de los juegos de lucha, te encuentras ante una buena oportunidad de conseguirlo a un bajo precio. Desde luego, merece la pena acercarse a este grato título.







Distribuidor: New Software Center
Precio: 2.995 pesetas



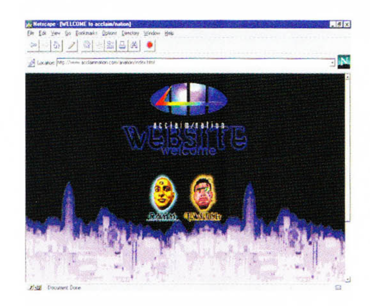


ACCLAIMNATION

http://www.acclaimnation.com/

Una empresa como Acclaim no podía faltar en esa enorme telaraña que forma Red de redes. Aquí te mostramos cómo son sus páginas web dentro de Internet y lo que en ellas encontrarás.

Como suele ser habitual en los webs de las grandes compañías, no sólo aparece información acerca de los videojuegos creados por Acclaim, sino que también se muestran datos acerca de muchos de sus proyectos corporativos y sobre alguna de sus



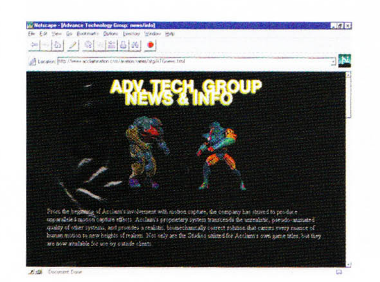
divisiones afiliadas. Gracias a ello, por ejemplo, nos hemos enterado de que posee su propio sello de comics en Estados Unidos y de que son líderes en lo referido a las nuevas técnicas de captura de vídeo...

En lo referido a los juegos, en sus páginas tienes a tu disposición información, pantallas y demos de títulos de siempre como *D*, *X-Men: Children of the Atom*, *Alien Trilogy*, o *The Crow*, por poner algún ejemplo de sus juegos más conocidos. Otra parte muy interesante es la que se encuentra dedicada a las novedades lúdicas que tienen en su haber.

Se habla de próximos títulos como *Constructor*, un juego de estrategia de System 3; *Turok*, el primer arcade 3D de la consola Ultra 64 de Nintendo, ahora reconvertido a PC; *Magic the Gathering*, programa de estrategia basado en el conocido juego de cartas; o *Bust a Move 2*, también llamado *Puzzle Bobble 2*. Éstas son las sorpresas que nos guardan para los próximos meses, y en Internet puedes encontrar información acerca de todas ellas.

El *look* de estas páginas está, en general, bastante cuidado, como corresponde a una compañía de este calibre. Navegar por ellas es muy sencillo, aunque como tienen bastantes imágenes tardan bastante en bajar, sobre todo teniendo en cuenta la calidad de las líneas telefónicas en este país... Bueno, no todo puede conseguirse en esta vida.

D. GOZALO







PENTIUM II

Si ya hace algunos meses Intel sorprendió a todo el mundo con el lanzamiento de la tecnología MMX, vuelve a hacerlo ahora con la aparición de su nuevo procesador de doble bus independiente, el nuevo Pentium II.

El procesador Pentium II se desarrolló basándose en su predecesor Pentium PRO. Éste no tiene demasiada buena fama debido a un pequeño problema que presenta en la ejecución de aplicaciones de 16 *bits*, en las cuales baja su rendimiento de manera espectacular. La casa Intel, en este nuevo procesador, ha pretendido resolver todos los problemas que aparecían en su antecesor y potenciar aún más sus prestaciones con la incorporación de la novedosa tecnología MMX.

Sus nuevas características son las siguientes:

- Arquitectura de Doble Bus Independiente, que ya se había usado en el diseño del Pentium PRO.

- Tecnología MMX, que se añade para mejorar las aplicaciones de audio, vídeo y gráficos.

- Tecnología de Ejecución Dinámica, que permite el proceso de más cantidad de datos en paralelo en un momento determinado.

- Encapsulado *Single Edge Contact* (S.E.C.), que es una de las más sorprendentes características, permitirá actualizar los procesadores de manera más sencilla.





Aquí tienes el índice IiCOMP de referencia de los propios señores de Intel. En él, comparan las prestaciones de los distintos modelos de sus procesadores. Los datos demuestran el aumento de velocidad de Pentium II respecto a anteriores procesadores como Pentium Pro o Penitum MMX.

ARQUITECTURA DE DOBLE BUS INDEPENDIENTE

Resuelve las limitaciones que aparecían en el ancho de banda del bus entre el procesador y la memoria. Esto supone una mejora de hasta tres veces en las prestaciones, comparadas con el simple bus que se utiliza actualmente en procesadores como Pentium.

Esta arquitectura está compuesta de dos buses, uno el del procesador a la caché L2 (nivel 2) y el otro bus del sistema a la memoria principal.

La velocidad del bus del procesador va en concordancia con la del propio procesador. Por ejemplo, en un Pentium II a 300 Mhz va a 150 Mhz. Sin embargo, en un Pentium a 150 Mhz irá sólo a 66 Mhz.

El bus del sistema permite además realizar transacciones paralelas simultáneas en lugar de transacciones únicas secuenciales, como pasaba en los procesadores anteriores.

Sin duda, la mejora en estos dos buses se traduce en un aumento impresionante de las prestaciones.



TECNOLOGÍA MMX

Aunque ya hablamos en un número anterior de la tecnología MMX, trataremos de resumir muy brevemente de qué se trata. Se compone de 57 nuevas instrucciones, orientadas a tipos de datos usados en multimedia y comunicaciones. Se trata, por lo tanto, de facilitar las operaciones que se usan más a menudo para aplicaciones de gráficos y multimedia. Es totalmente compatible con el resto de los procesadores Intel que hay en el mercado.

TECNOLOGÍA DE ENCAPSULADO S.E.C.

Es ésta sin duda una de las más innovadoras características del Pentium II, la cual viene además a crear un nuevo estándar.

Hasta ahora, los procesadores estaban basados en la tecnología *Pin Grid Array* (PGA); se insertaban en las placas bases mediante *pins*, sobre los ya clásicos zócalos. Ahora aparece un procesador que se inserta en la placa base sobre el *Slot 1*, que es bastante parecido a los clásicos *slots* donde insertamos habitualmente las tarjetas de sonido, las gráficas, etcétera.

Además de las nuevas prestaciones que supone tener un procesador montado sobre un *slot*, lo que facilita sin duda la actualización de los equipos, esta tecnología permite incluir en este mismo encapsulado la caché de nivel 2. En este caso se compone de una caché de nivel 2 de Burst SRAMs estándar.

TECNOLOGÍA DE EJECUCIÓN DINÁMICA

Es una combinación de tres técnicas de proceso para conseguir acelerar los programas. Éstas son:

- Predictor de múltiples caminos (*Multiple Branch Predictor*). En primer lugar, el procesador mira múltiples caminos, o grupos de instrucciones por los que puede seguir el programa según se va ejecutando, y "predice" cuál de ellos va a seguir.

- Análisis del flujo de datos (*Dataflow Analysis*). Después el procesador analizará qué instrucción depende de otra o de sus resultados, creando una lista de las tareas optimizada.

- Ejecución especulativa. Las intrusiones se ejecutan según esta lista optimizada manteniendo el procesador continuamente trabajando.

Con todo esto lo que se consigue es evitar los tiempos en los que el procesador está parado esperando las condiciones para ejecutar la siguiente instrucción. Se intenta ir un paso por delante.

Sin duda, todo esto consigue un gran aumento de la velocidad.

CARACTERÍSTICAS

Está compuesto de 7,5 millones de transistores, muy por encima de los 3,3 del Pentium, de los 4,5 del Pentium MMX y de los 5,5 del Pentium PRO. Se basa en la arquitectura P6 de Intel y se fabrica con la tecnología de proceso de 0,35 Micras.

Las velocidades de 233 y 266 Mhz ya están disponibles, ambas con caché de nivel 2 de 512 KB. Intel, además, ha anunciado la disponibilidad de un procesador a 300 Mhz para estaciones de trabajo que también aparecerá en un breve periodo de tiempo.

El aumento de la velocidad y de las prestaciones es increíble. Si nos sorprendía un valor de 182 en el índice iCOMP 2.0 del Pentium MMX a 200 Mhz, el valor que ahora se obtiene con un Pentium II a 266 Mhz es de 303, casi el doble del anterior. Sus prestaciones también han sido demostradas en entornos como Windows NT: donde un Pentium MMX a 200 Mhz daba un índice de 150, un Pentium II a 266 da un índice de 252.

BUG DEL PENTIUM II

Aunque acaba de ser presentado oficialmente, se ha hecho público en Internet que este nuevo procesador podría tener un fallo en el funcionamiento del coprocesador matemático. Por su culpa la conversión de ciertos números con el formato de coma flotante a enteros no se realizaría de una manera correcta.

Intel, coincidiendo con esta noticia, informó que este *bug* sería resuelto en las nuevas versiones, al igual que sucedió con el famoso *bug* del Pentium.

¿CUÁNDO LLEGARÁ?

Actualmente, un gran número de fabricantes ya tiene a la venta, o bien ha anunciado la inminente presentación, de equipos con procesadores Pentium II. Entre estos fabricantes aparecen:

- Intergraph. Lanzará al mercado nuevas plataformas gráficas que utilizarán el Pentium II a 266 Mhz con 512Kb de caché y bajo Windows NT. Todas ellas usan los clásicos aceleradores gráficos ReliZm, con velocidades de hasta 1.25 millones de triángulos *Gouraud* por segundo. Dedicado al público profesional, con precios que rondan el millón de pesetas.

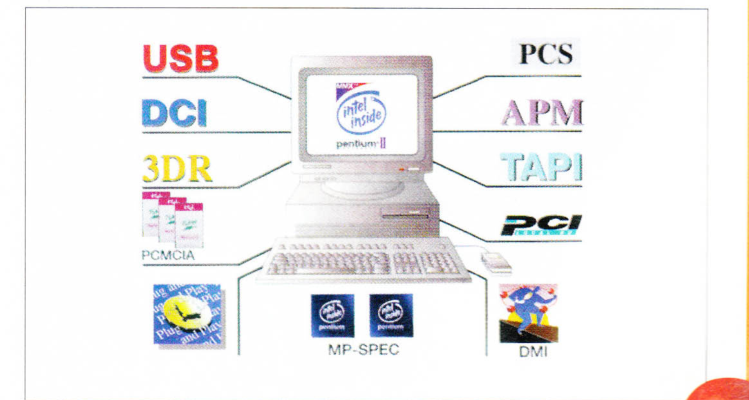
- Olivetti. También se ha unido esta compañía y va a lanzar el Módulo M2 con procesadores Pentium II a 233 y 266 Mhz. Diseñado para conectarse a sistemas de red, incorpora el software Intel LANDesk y está optimizado para trabajar con Windows NT.

- IBM. No podía quedarse atrás y presenta los modelos PC300XL con procesadores Pentium II a 233 y 266 Mhz. y un precio aproximado de 500.000 Ptas (sin monitor). Además, ha anunciado el lanzamiento de la INTELLISTATION M PRO, que es una plataforma basada en Windows NT que usa tarjetas Intense3 D Pro 1000/T de Intergraph para aplicaciones profesionales, con configuraciones de 266 y 300 Mhz.

- Compaq. Lanza la nueva gama Deskpro 6000 con procesadores Pentium II y todos ellos con Windows NT 4.0 preinstalado. Incluye además tarjetas gráficas Matrox MGA Millenium para aceleración 3D.

- HP también ha presentado su nueva gama HP-VECTRA VL Serie 6 con Pentium II a 233 y 266, con tarjetas gráficas Matrox Millenium y Millenium II con 64 *bits* WRAM, todos ellos con 32 Mb de RAM.

J. Rodríguez



En el gráfico que aquí te mostramos aparecen algunas de las especificaciones técnicas del nuevo procesador Pentium II.

COMO CREAR TUS JUEGOS

Juegos para múltiples jugadores

Inmersos como estamos en el mundo de las comunicaciones a distancia, cada vez más títulos te permiten la conexión vía Internet con cientos de usuarios del mundo.

La comunicación entre dos ordenadores se ha basado siempre en el uso del tan conocido puerto serie del ordenador. Como todos sabéis, sirve para utilizar el ratón, conectar un teléfono móvil GSM y otras cosas por el estilo. Pero, en realidad, ¿qué tiene de particular este puerto?

LOS PUERTOS SERIES DEL ORDENADOR

Todos los ordenadores actuales están equipados con, por lo menos, un puerto serie, gracias al cual puedes conectar cualquier dispositivo que cumpla la norma llamada RS232, que es la utilizada en el interior de los PCs. El puerto serie de un ordenador viene dado por la utilización de un *chip* denominado UART (*Universal Asyncronous Receiver / Transmiter*), es decir, receptor y transmisor asíncrono universal. Los dos *chips* más populares en el mercado son el 8250 y el 16550. Son prácticamente iguales; la diferencia radica en que el 16550 es un *chip* más avanzado que posee en su interior un *buffer* FIFO (*First In / First Out*), es decir, el primero en entrar es el primero que saldrá. La función de este *buffer* es que, si la información existente en el puerto no es procesada, quede almacenada temporalmente y no se pierda. Es muy importante para las comunicaciones que se realizan a alta velocidad con modems de 28.800 Bps y superiores.

El UART es controlado a través de una colección de registros internos. A estos registros se accede por medio de los puertos de entrada / salida a partir de una dirección base o dirección del puerto de comunicaciones. Las direcciones base más comunes son:

COM1................ 3f8h
COM2................2f8h
COM3................3e8h
COM4................2e8h

El uso de los registros es lo que te proporcionará un control total sobre el puerto de comunicaciones que poseas. Sin embargo, casi la totalidad de los lenguajes de programación que existen actualmente incorpora funciones que te permitirán actuar sobre los puertos del ordenador sin que tengas la necesidad de llegar a controlar uno a uno todos los registros.

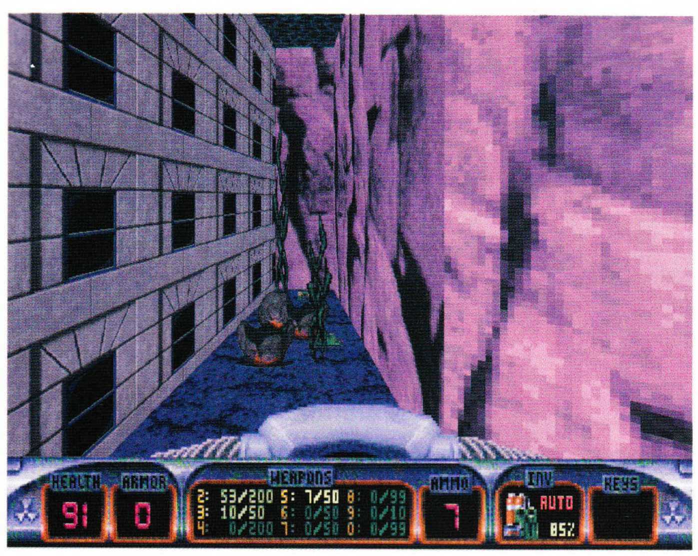
CÓMO CONECTAR DOS ORDENADORES

La forma mas fácil de hacerlo, como ya sabéis, es por medio del módem. Sólo se necesitan 2 modems y el uso de la línea telefónica. Se trata de la solución más fácil, pero sólo tiene sentido cuando quieres conectarte con otro ordenador que está un poco lejos. Tiene el pequeño inconveniente del pago de la factura telefónica que, dependiendo de cuál sea el uso que se haga de la conexión, puede llegar a resultar desorbitada.

La forma más barata de conectar dos ordenadores entre sí es mediante un cable módem nulo o *null-modem*. No es más que un cable que une entre sí los puertos serie de dos ordenadores. Este cable tiene como peculiaridad que junta las patillas de los puertos series de una forma especial. Lo que hace es simular la existencia del módem. Fundamentalmente se puede hacer con tres hilos (cables) que unirán las patillas del puerto serie:

Transmitir Datos. TXD
Recibir Datos. RXD
Masa. GND

Atomic Bomberman de Interplay es un claro ejemplo de lo que se explica en el artículo: permite hasta diez jugadores simultáneos.



Duke Nukem 3D (arriba) y Quake (en la esquina inferior derecha) son muchísimo más divertidos cuando se juegan en una red.

De la siguiente forma:

Ord 1		Ord 2
XD 2	——	3 RXD
XD 3	——	2 TXD
ND 7	——	7 GND

De esta forma todos los datos que salgan desde el ordenador 1 por la patilla de transmisión de datos le llegarán al ordenador 2 por la patilla de recibir datos. Así mismo, todos los datos que manda el ordenador 2 por la patilla de transmisión le llegan al ordenador 1 por la patilla de recepción.

También es posible conectar dos ordenadores mediante el uso de una red local. Esto implica el uso de dos tarjetas de red, cable, etc. Es una muy buena solución cuando se quieren conectar muchos ordenadores. El uso de las redes de área local te permite conectar más de dos equipos entre sí. Tiene el inconveniente de que utiliza un conjunto de protocolos específicos para la red, como son IPX/SPX o NETBIOS. Sin embargo, tiene la ventaja de que, una vez controlada su programación, no te resulta nada complicado hacer que puedan llegar a jugar a tus programas cientos de personas simultáneamente.

Gracias a protocolos de red de este tipo tienes la posibilidad de jugar a los programas a través de Internet. Dentro de la Red de redes se utiliza el protocolo TCP/IP para lograr la comunicación entre los ordenadores. Este protocolo se basa en paquetes que tienen una cabecera donde va identificada la dirección IP de la máquina u ordenador que los envía, así como en un cuerpo donde están los datos que manda. Analizando estos datos se consigue la comunicación.

¿QUÉ NECESITAS PARA PROGRAMAR LA CONEXIÓN ENTRE DOS ORDENADORES?

Si utilizas cualquiera de los dos sistemas anteriores necesitarás una librería que te controle el puerto serie del ordenador. Las funciones que, como mínimo, debe contener serán:

- Inicialización del puerto serie. Con esta rutina puedes inicializar el puerto serie colocando el número de *bits*, la velocidad, etc. Ya conoces los famosos parámetros de velocidad y 8N1.

- Rutina de servicio a la interrupción o ISR. Esta rutina te permitirá que, cada vez que se produzca una entrada en el puerto serie, proceses la información que te esté llegando por el puerto.

- Leer un carácter del puerto serie. Evidentemente, gracias a esta rutina puedes leer un carácter del puerto serie. Cuando éste llegue, estará relacionado con la ISR; en efecto, al activarse llegará el momento de leer el carácter en cuestión.

- Escribir un carácter al puerto serie. Se dedica, como su propio nombre indica, a escribir datos en el puerto serie. Sin embargo, antes debe comprobar que la rutina ISR no está activa y que el registro de transmisión está vacío.

- Leer el estado del puerto serie. Te permitirá comprobar si es posible mandar o recibir un carácter en ese instante.

- Cerrar el puerto serie. Con él podrás finalizar la conexión actual.

ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS

En los programas preparados para dos usuarios en un mismo ordenador, cada uno maneja su personaje a través de su mando o teclado dentro del bucle principal del programa. El único problema al programar este tipo de juegos es controlar bien los dispositivos de entrada del ordenador, como teclado, ratón, *joystick*, etc.

En cambio, en los juegos para dos usuarios pero en diferentes ordenadores, el problema es otro mayor. Realmente no existe otro jugador, y necesitas alguna forma de recibir el estado del ordenador remoto. Hay dos maneras de conseguir esto:

- Mandar información acerca del dispositivo de entrada del otro ordenador. En este caso, es como si el puerto de comunicaciones de tu ordenador fuera un mando virtual controlado por el otro. Cuando el jugador mueve el periférico, el movimiento es enviado al ordenador remoto, mandando el estado del periférico (*joystick*, ratón o teclado) al otro ordenador. De esta forma, el estado del juego puede ser actualizado en cada momento.

- Sincronización por vectores de estado. En este caso, en lugar de mandar la información de los dispositivos de entrada y salida, se manda el estado de la máquina remota de forma que la máquina local pueda sincronizarse con ella.

Los problemas que se derivan de la unión de dos ordenadores para un juego son fundamentalmente dos:

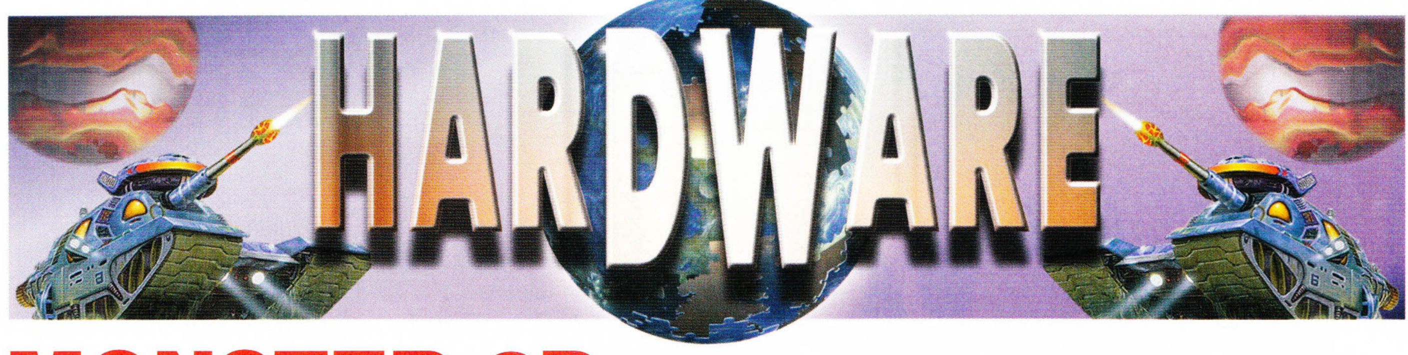
- El primero y más importante es el que resulta de la diferencia de velocidad de dos ordenadores conectados entre sí. Por ejemplo, tu programa debe ser capaz de jugar entre un 386 y un Pentium II con la considerable diferencia de velocidad que existe entre ellos. Esto provocaría, si no se controlase, errores de sincronización constantes. Así, puede que al 386 no le dé tiempo a procesar una sincronización cuando el Pentium II ya está mandando otra.

- El segundo deriva del uso de dos máquinas. No puedes utilizar, por ejemplo, números aleatorios, ya que provocarían resultados diferentes en ambas máquinas. Esto llevaría consigo inconsistencia en tu juego. Con un sencillo juego de minas, en un ordenador existiría una mina y en el otro no, con lo que nunca podrían sincronizarse.

Todos estos problemas son los que debes analizar si quieres hacer un buen juego que funcione entre varios ordenadores. Además, este tipo de programas es el que más de moda está.

J. Rodríguez





MONSTER 3D

Las tarjetas aceleradoras de las tres dimensiones son el sueño de todos los amantes de los videojuegos... un sueño que se ha convertido en una "monstruosa" y fascinante realidad.

Por derecho propio, un magnífico *chipset* se está introduciendo en el corazón de las mejores tarjetas aceleradoras del mercado. Se trata del conocido 3Dfx VooDoo, uno de los más rápidos *chips* que es posible encontrar en el mercado. Si el mes pasado comentamos dos tarjetas que ya lo utilizaban, una de Ubi Soft y otra de la propia Diamond, esta vez nos encontramos ante un portento para los usuarios medios. A un precio bastante razonable ofrece unas prestaciones muy elevadas.

La tarjeta **Monster 3D** fue presentada ya el año pasado en la feria Siggraph, pero su salida en España se ha demorado hasta esta primavera. Entonces se anunciaba como una de las mejores tarjetas en su campo y con ese nivel, y ha resultado cierto.

Es capaz de generar más de 300.000 polígonos por segundo, lo cual multiplica las posibilidades de los grafistas y los dibujantes para crear los "mapeados" y los personajes complejos. Además, acelera enormemente la generación de gráficos de los arcades tridimensionales que pueblan nuestro mercado.

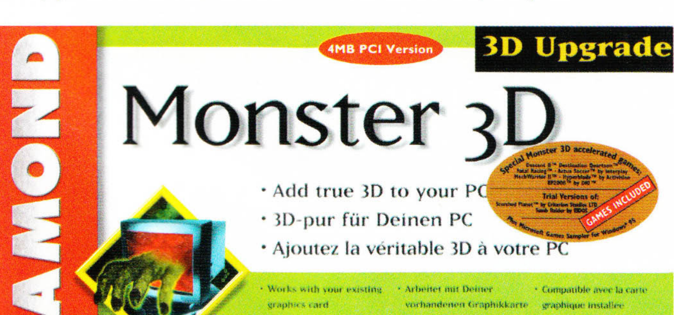
La resolución máxima que puede soportar esta magnífica tarjeta es de 800x600 con 65.000 colores, y la frecuencia de su haz de refresco de la pantalla es de 60, 75 y 85.

Por otra parte, posee sistemas que mejoran en gran medida la representación de los *pixels* en la pantalla. En primer lugar, han incorporado un filtro de textura bilineal, que hace desaparecer la "pixelación" de los objetos cuando se encuentran muy cerca del punto de vista de la cámara, lo que empobrece mucho el aspecto gráfico. Se trata de un defecto que se ha ido superando con el paso del tiempo, pero incluso los últimos arcades, como *Quake*, siguen acusándolo.

También pone a tu disposición un sistema de antiálisis. Se trata de una manera de suavizar los bordes, que de otra forma aparecerían algo así como dentados. En esta misma línea aparecen los efectos de sombreado *goureaud*, que consiguen que las caras adyacentes de los objetos no se unan en arista. El llamado canal alfa aparece, por su parte, para mejorar los efectos de transparencia. Son técnicas habituales en el tratamiento de imágenes fijas que ahora han logrado llegar hasta las que poseen movimiento. Gracias a detalles como éste el *look* general de los juegos mejora en gran medida.

En el paquete que aquí presentamos han incluido un software excepcional. Con él se hace patente la utilidad de esta estupenda tarjeta aceleradora. Se trata de programas de la talla de *Descent II*, *Fatal Racing*, *Actua Soccer*, *Destination Quartzon*, *Mechwarrior II*, *Hyperblade* o *EF2000*, además de las versiones de prueba de *Scorched Planet* y *Tomb Raider*.

Una magnífica opción para todos aquellos que quieran hacer realidad el sueño de las tres dimensiones.



FICHA:
Nombre: Monster 3D
Fabricante: Diamond
Distribuidor: Euroma
Precio: 39.000 ptas. + IVA
Valoración: 84

STAR WARS
PICTURE MOUSE PAD

Como ocurriera hace veinte años, la edición especial de *La Guerra de las Galaxias* se ha visto acompañada por una agresiva campaña de *marketing* que incluye una enorme cantidad de productos varios. Esto también afecta al campo de la informática, y este nuevo producto de la empresa Boeder lo atestigua.

FICHA:
Nombre: Star Wars Picture Mouse Pad
Fabricante: Boeder
Distribuidor: Boeder
Precio: Consultar
Valoración: 73

Se trata de una serie de alfombrillas con temas galácticos. Cuatro modelos son silueteados y seis no. Puedes utilizar el Halcón Milenario, la Estrella de la Muerte, un X-Wing, a Darth Vader o a un soldado del Imperio.

La alfombrilla viene acompañada por un salvapantallas, con una imagen, por supuesto, de *La Guerra de las Galaxias*, bastante curiosa. Un combinado ideal para los muchos *fans* de Luke, Han y la princesa Leia que hay en nuestro país.

D. Melguizo



SPHERE PAD 3D

Los amantes de las tres dimensiones están de enhorabuena. Por fin llega hasta nosotros un dispositivo que ha sido especialmente preparado para todos ellos. Se trata de un peculiar *pad* que incorpora una atractiva esfera que multiplica las capacidades de los arcades tridimensionales. Es una esfera direccional analógica de 360º que está construida sobre seis ejes. Si el programa en cuestión te lo permite, puedes mirar arriba y abajo y moverte en todas las direcciones del espectro. Al principio te puede costar un poco adaptarte a este sistema de manejo, pero en cuanto le cojas el "truquillo" no podrás separarte de él. El movimiento que te proporciona es muy suave y preciso, y el material con que está construida posibilita una perfecta adherencia de los dedos.

RECOMENDADO

La esfera viene perfectamente reforzada por seis botones de disparo configurables. Dos de ellos están situados en la parte superior del dispositivo, para ser activados por el dedo índice de la mano derecha, y los otros cuatro en la parte frontal, al alcance del pulgar.

El programa instalador que han incluido localizará automáticamente todos los juegos tridimensionales que tengas instalados en tu disco duro. De todas formas, también te ofrecen las demos jugables de *Duke Nukem 3D* y *Descent II*, de manera que rápidamente podrás comprobar las excelencias del periférico.

Sphere Pad 3D es compatible con Windows 95 y MS-DOS 5.0, como mínimo. El cable, con una longitud suficiente como para no "comerse" el monitor al jugar, se conecta directamente al puerto serie (incluyen un adaptador para 9 y 25 *pins*).



Se trata de un producto ideal para todos aquellos que pasen horas delante del ordenador disfrutando de uno de los muchos arcades tridimensionales que hay en el mercado español en la actualidad. Además, ha sido ideado para que sea útil tanto para zurdos como para diestros, de manera que nadie se puede quedar fuera de las capacidades de este excelente periférico. Quizá su precio sea un poco elevado, pero lo cierto es que merece la pena.

D. Melguizo

FICHA:
Nombre: Sphere Pad 3D
Fabricante: Guillemot
Distribuidor: Ubi Soft
Precio: 14.990 pesetas
Valoración: 87





Los nuevos arcades tridimensionales que van apareciendo logran hacerse un sitio en vuestros corazones con asombrosa facilidad y rapidez; el afortunado, en esta ocasión, ha sido Redneck Rampage, ambientado en un pueblo americano.

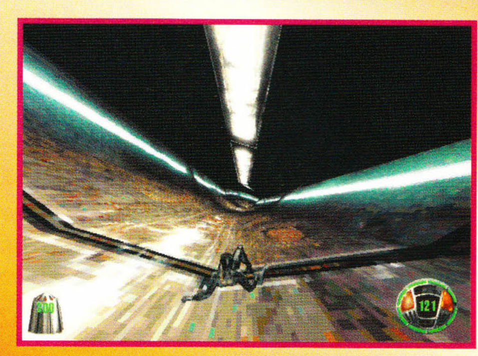
R. Rampage 1 N



Interplay también se interna en el mundo de los arcades tridimensionales, siguiendo la particular estela del gran Duke.

M.D.K.

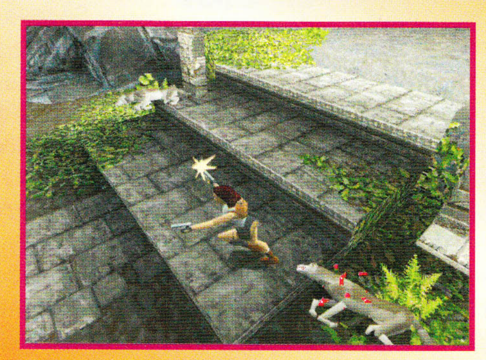




Un asesino futurista tiene que desarrollar su labor en una peligrosa ciudad en la que la muerte acecha en cada esquina.

Tomb Raider





Todavía está entre los tres primeros de la lista, gracias a las formidables capacidades lúdicas de su protagonista, Lara Croft.

Pod





Uno de los más precisistas programas de carreras de todos los tiempos ha sido desplazado pero aún os emociona a todos.

Interstate '76



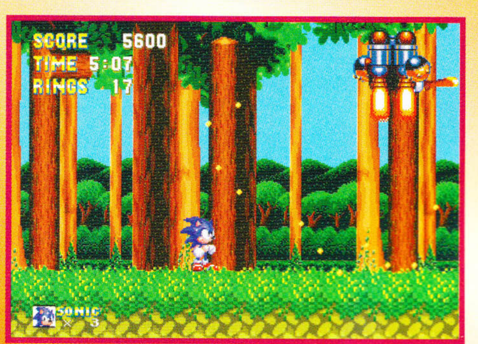


A pesar de la aparición de *Redneck Rampage*, este excelente programa, deudor de las series de los 70, mantiene su puesto.

Sonic & Knuckles



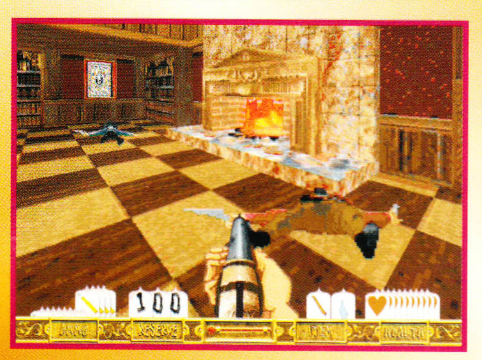




Sega cada vez se interna con mayor fuerza en el mundo de los ordenadores personales, esta vez con su famoso personaje.

Outlaws



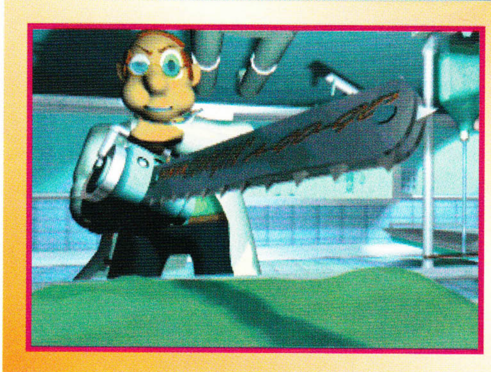


Otro *Doom*, ambientado en el más salvaje oeste y digno de lo mejor de John Ford o, por lo menos, de Clint Eastwood.

Theme Hospital



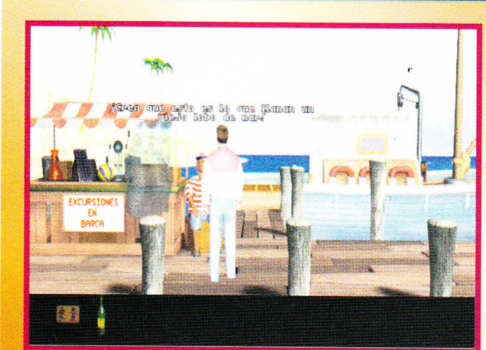




Parece que este programa de estrategia económica ha calado hondo entre vosotros, y lo ha hecho por derecho propio.

Ark of Time





Virgin también se atreve a internarse en el mundo de las videoaventuras, y lo hace con un trepidante viaje a la Atlántida.

Pandora Directive

10 =



Sigue al límite de la lista, pero merced al buen hacer de los programadores de Access, por lo menos se mantiene en su puesto.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.



GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 24

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Veinticuatro de nuestra revista. Esperamos que sigáis participando con nosotros en la confección de esta lista:

- **LEYRE BALTZA (Las Arenas, VIZCAYA)**
- **GORKA OLMEDO RIBERA (Mondragón, GUIPÚZCOA)**
- **SONIA MÍNGUEZ ORTEGA (Leganés, MADRID)**
- **ALFREDO GARCÍA FERNÁNDEZ (MADRID)**
- **FRANCISCO J. CONEJERO RIVERA (Mérida, BADAJOZ)**

¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

Si estás interesado en participar en nuestro lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)



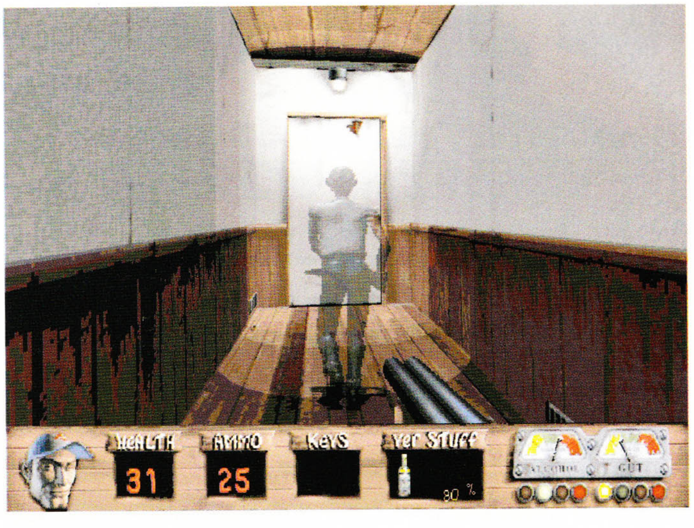
MOTO RACER

El nuevo juego de motos de Delphine Software (los creadores de *Fade to Black* o *Future Wars*, entre otros...) dispone de un cómodo sistema de trucos que puedes emplear al introducir tu nombre. Estos son los nombres que puedes emplear:

cesrever: Da la vuelta a todos los circuitos.
ctekcop: Minimotos.
cdnalsi: Activa todos los circuitos.

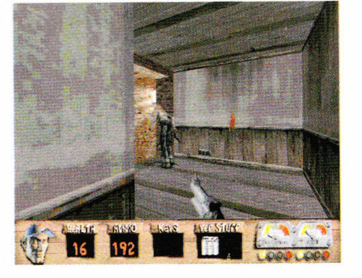
Cuando hayas introducido el truco que hayas elegido, sonará un *beep*.





REDNECK RAMPAGE

Si quieres convertirte en el más paleto del lugar, estos códigos de **Recneck Rampage** te ayudarán en la larga travesía que conduce hasta tu cerdita Betsy. ¡Ser un pueblerino no es tan malo...!



RDALL: Todos los objetos.
RDELVIS: Modo Dios.
RDCLIP: Activa el modo *clip*.
RDDEBUG: Activa el modo *debug* del juego.
RDFUCKNGOxyy: Salta al episodio x, y al mapa yy, siendo x e yy los números correspondientes al nivel.
RDGUNS: Todas las armas.
RDINVENTORY: Accedes al inventario al completo.
RDITEMS: Todos los objetos, al igual que el anterior.
RDKEYS: Tendrás todas las llaves del nivel.
RDMONSTERS: Activa el modo sin enemigos.
RDRATE: Muestra el número de *frames* por segundo.
SHOWMAP: Mapa.
RDSKILLx: Cambia la dificultad; x es un número del 1 al 4.
RDUNLOCK: Abre las puertas del nivel.
RDVIEW: Aparece el programa desde la perspectiva "a vista de pájaro".

ARCHIMEDEAN DINASTY

Este juego submarino de la compañía Blue Byte cuenta con sus correspondientes trucos que te harán la vida bastante más fácil. Para usarlos, debes mantener pulsadas a la vez las dos teclas de CONTROL, y pulsar la tecla o número correspondiente al truco en cuestión:



Tecla "0": Acabar misión.
Tecla "1": Invencibilidad.
Tecla "2": Torpedos.
Tecla "3": Cañón ilimitado.

THE CROW

Si te encuentras realmente desesperado, hay un punto muy difícil que se te resiste y no logras pasar de fase en este apasionante juego creado por la compañía Acclaim, a continuación te ofrecemos los diferentes *passwords* de todos los niveles en los tres diferentes grados de dificultad.



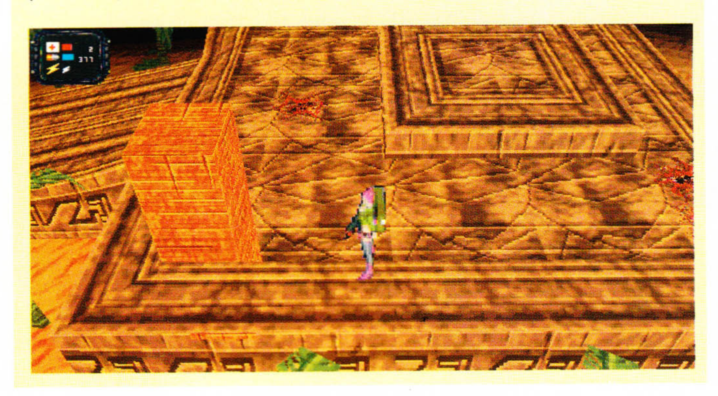
"Ahora no podrás decir que el grajo vuela bajo, porque hace un frío del carajo...", como decía Siniestro Total.

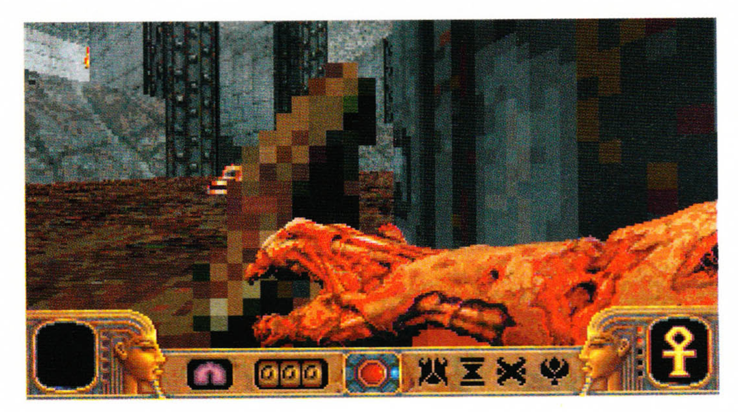
	Fácil	Normal	Difícil
Taberna	**PLAHL**	**OMBCL**	**NNCNL**
Muelle	**NFCBL**	**OKBOL**	**PPALL**
Barco	**PPBPL**	**OGBKL**	**BBOFI**
Tumba	**JJEJL**	**GGIGI**	**HHIDI**
Cementerio	**HHMHI**	**GGLCI**	**FFKNI**
Iglesia	**FFCBI**	**GGNOI**	**HHILI**
Club Muerte 1	**HHIOI**	**GGBKI**	**BBOFJ**
Club Muerte 2	**JJGLI**	**OOBHJ**	**PPADJ**
Torre	**POAHJ**	**OOBAJ**	**NNCNJ**
Frontera	**NPCBJ**	**OPBOJ**	**PPALJ**
Final	**PLAPJ**	**OMBKJ**	**BBOFO**

RE-LOADED

Para obtener unas cuantas ventajas en este juego de Gremlin de escasa calidad, nada mejor que introducir la palabrita adecuada en el momento justo. Si tecleas **ILOVEMYTEDDY** dentro de la pantalla de selección de personajes, obtendrás el personaje extra Fwank.

Si en la pantalla de opciones del juego tecleas **IWANTTOWIN**, podrás elegir nivel. Si durante el juego pausas y tecleas la orden **RLSEFISGOD**, saltarás de nivel y recargarás armamento y salud. Por último, escribe **RLGOD** durante el juego para obtener invencibilidad.





EXHUMED

Como suele ocurrir con todos los juegos 3D, **Exhumed**, de Lobotomy Software y BMG, también cuenta con sus respectivos trucos. Hemos comprobado que los siguientes códigos funcionan perfectamente con el título **Powerslave**, la versión americana del juego, pero no estamos seguros de si ocurrirá lo mismo con la versión europea.

LOBOCOP: Otorga todas las armas.
LOBODEITY: Modo Dios.
LOBOSWAG: Te da todos los objetos del nivel.
LOBOPICK: Obtendrás las llaves.
LOBOSPHERE: Descubre el mapa completo.
LOBOLITE: Elimina el flash de las explosiones.
LOBOXY: Te muestra las coordenadas.

Si lo que tecleas es **HOLLY**, aparece un espacio en la parte superior de la pantalla, donde podrás introducir los siguientes códigos:
LEVEL x: Saltas al nivel que hayas señalado en la x (debes introducir un espacio entre Level y el número).
DOORS: Activa todas las puertas.
CREATURE x: Sitúa la criatura x enfrente tuyo, siendo x los siguientes números:
0 – Anubis
1 – Araña
2 – Momia
3 – Piraña
4 – Basset
5 – Magmantis
6 – Am-Nit
7 – Set
8 – Kilmatikhan
9 – Trabajador *Alien* 1
10 – Trabajador *Alien* 2
11 – Omen Wasp







FIFA SOCCER '97

Para acceder a los trucos que te ofrece el programa **Fifa Soccer** en su versión de este año, debes tener la siguiente fecha en tu ordenador: 29 de Febrero de 1997. Para introducirla, si estás en modo DOS, debes utilizar el comando DATE. Si estás en Windows 95, hazlo desde el Panel de Control. Una vez dentro del juego, elige Singapur como equipo y, mientras juegues, teclea lo siguiente:

LTH: Hace que los oponentes marquen en propia meta.
LAOCHIAO: Aparecen nuevos jugadores especiales.
KELONG: Más jugadores especiales.
KAYU: Le quita la ropa al arbitro del encuentro.
CANTONA: Se rumorea que hace patadas en el aire, pero a nosotros por el momento no nos ha funcionado.

PRIVATEER 2: THE DARKENING

A este nuevo **Privateer** no podían faltarle unos cuantos truquitos para hacerte mucho más fácil tu peligrosa odisea espacial. Durante el vuelo tendrás que pulsar las teclas **"ALT+N"** para ir a la pantalla de navegación. Una vez allí, pulsa **"F"**, y escribe alguna de las siguientes frases, seguidas de la tecla **"ENTER"** para obtener el efecto deseado:

NO TALENT: Invencibilidad.
REP ME UP: Repara las armas y los escudos.
PETY PETY: Rellena el fuel de los *afterburner*.



CHILL OUT: Enfría la temperatura de los láseres.
NAPALM: *Nukes* ilimitados.

Estos códigos funcionan sólo hasta que aterrices, por lo que debes introducirlos de nuevo en cada nivel.



¡MANDANOS YA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Nos gustaría que colaboraras con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego. También contestaremos todas tus preguntas.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas(MADRID)



THE PANDORA DIRECTIVE

Uno de los mejores juegos que hay en el mercado en estos momentos no podía quedarse sin un detallado repaso. La complejidad y la calidad de este programa lo hace casi imprescindible.

Diez días componen este excepcional producto de Access Software, y en diez días hemos decidido dividir esta imprescindible sección. Tex Murphy necesitará tu ayuda para salir adelante en esta peligrosa misión.

DÍA 1

Después de que se despida Fitzpatrick tras contratarte, examina su tarjeta de visita. Coge la navaja del mueble que hay junto al escritorio. Abre el cajón superior izquierdo y coge la factura de la tienda de electrónica; antes de entrar en el dormitorio observa la foto de la mujer de Tex y la lata de comida para perros.

En el dormitorio, toca el caballo de juguete y entra en la sala del ordenador. Lee el recorte de periódico que hay en una de las estanterías. Cuando hayas acabado baja a la calle y ve a hablar con Chelsee. En esta conversación el objetivo es conseguir una cita. Después de que surja la invitación para cenar, elige la opción C, *Play down...* Vuelve a la calle y camina hasta el buzón; recoge el sobre del suelo y échalo al correo tras examinarlo. Desanda el camino, recoge la cartera que hay en el suelo y entra en el hotel Ritz. Habla con Nilo y salda la deuda. Ofrécele 100 dólares y pregunta por el hombre del recorte del periódico.

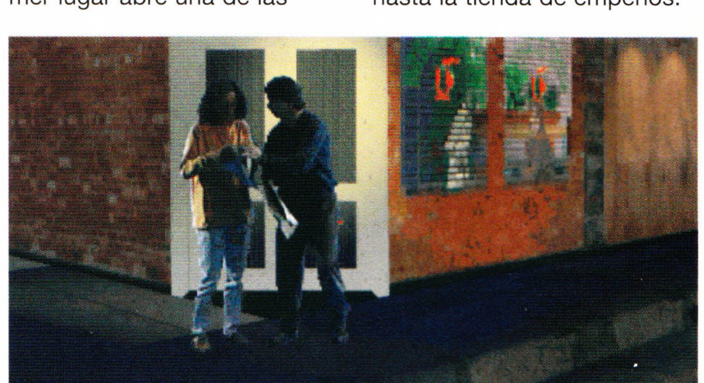
Junto al sofá hay una nota y un crucigrama. Si lo solucionas y lo echas al correo obtendrás un premio en metálico. Sal a la calle y entra en el callejón al que da la escalera de incendios del hotel. Sube por ella hasta la ventana superior y ábrela. Cuando hayas entrado busca la habitación A y mira el panel de seguridad. Vuelve al vestíbulo y exige a Nilo que te dé el código de acceso. Regresa a la habitación e introduce el código 4827. El primer día acaba con un buen golpe.

DÍA 2

Después de despertar, Tex sigue en la habitación del hotel. Ahora hay que registrar a fondo la habitación. En primer lugar abre una de las cajas y coge un libro que se llama *Airport of the gods*. Hazte con la carta que está sobre la mesilla de noche, abre el cajón de la mesilla y recoge el justificante de la tienda de empeños. Coge el pañuelo que hay sobre la cama y examínalo junto a los demás objetos recogidos. Mueve la silla y examina la foto del suelo.

En el escritorio, abre el cajón superior y recoge la tarjeta ACME. En el segundo cajón hay un sobre con una carta dentro. Lee la carta y abre el cuarto cajón; dentro hay una foto para examinar. Sal de la habitación y ve hasta la tienda de empeños.







En la tienda de empeños salda la deuda contraída con Rook. A continuación recupera el objeto empeñado con el *ticket* que recogiste en la habitación y 250 dólares. Vuelve a la calle y ve hasta la puerta de los almacenes Acme. Desciende a la alcantarilla por la escalera. Abre la caja de la derecha y coge el cincel; continúa por el pasadizo y gira a la izquierda. Bajo una caja hay un cinturón con dinero que mejorará tu situación financiera. De nuevo en la calle ve al restaurante y habla con Louie sobre el pañuelo y la chica rubia; enséñale la foto del periódico. Por último, muéstrale la carta sin traducir y acaba la conversación.

En el Cocoa Cabana, a la derecha del hotel Golden Gate, habla con Clint empezando con la opción C. A continuación entrégale la carta sin traducir. Pregunta por Emily, Gus Leach y la llave de Gus. Entra en el callejón posterior del Fuchsia Flamingo y abre la puerta para empleados con la llave que acabas de obtener. Entrega la llave a Gus y habla con él usando cualquier opción menos B, y luego C.

Cuando acabe la conversación, viaja hasta el apartamento de Chelsee. Tex tiene problemas con ella por llegar tarde: la mejor opción de diálogo es BABC. Después de la pequeña discusión, el día acaba en el Flamingo.

DÍA 3

Si todo ha salido bien, el día comienza con una inesperada visita de Chelsee. Ahora cualquier opción vale menos *TOTAL SLAM* y *NOT INTERESTED IN LOVE*. Cuando ella se vaya, examina los restos de la nota y colócalos en orden para poder leer las siguientes tres líneas: *I'm watching you*, *I take pictures* y *Be afraid*. A modo de firma aparece una flecha negra. Antes de salir de la oficina recoge el premio por el crucigrama, si es que lo conseguiste rellenar. Ve hasta la tienda de empeños y pregunta a Rook por el idioma Yucateca. Págale 30 dólares por el libro para traducir la carta, tradúcela y viaja hasta la cabaña que aparecerá en el mapa de Norteamérica.

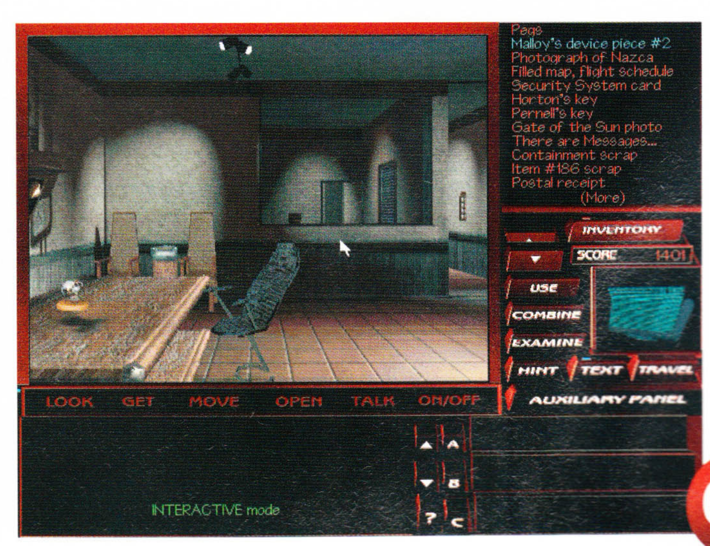
Una vez dentro de la cabaña recoge el papel que hay junto al árbol de la esquina y léelo. Hazte con el CD que hay sobre la mesa y sube las escaleras para examinar el teclado de la puerta superior, oculto tras un cuadro. Vuelve a la oficina de Tex y ve hasta el ordenador. Inserta el CD en él y coloca las siguientes secuencias de colores en cada línea de la cuadrícula: amarillo, blanco, azul y rojo; azul, rojo, verde y amarillo; verde, amarillo, blanco y azul; blanco, azul, rojo y verde. Anota las casillas que aparecen resaltadas tras resolver el *puzzle* anterior y lee el resto del documento. Vuelve a la cabaña e introduce la secuencia anterior. Tienes que pulsar los botones dos, ocho, once y trece.

En la nueva habitación abre la trampilla y descubre el cadáver. Baja la pantalla, abre el armario, coge el rollo de película y ponlo en el proyector. Enciende la máquina y observa la película de la autopsia de un extraterrestre. Vuelve a San Francisco y visita a McMalden en la comisaría. Muestra la nota de las amenazas a Emily, ve a hablar con Louie y pregunta por el asesino de la flecha negra y por el periódico. Camina hasta el callejón de la casa de empeños y coge el periódico que encontrarás dentro de uno de los cubos de basura. Lee el artículo sobre el asesino y entra en la casa de empeños.

Pregunta a Rook por Lucía Pernell, examina la tarjeta y vuelve a la oficina. Utiliza el teléfono para llamar a Lucía con la secuencia CABA. Termina la conversación y vuelve al restaurante para entrevistarte con la periodista. Ve hasta la puerta de la tienda del payaso y mira el precinto que tiene. Viaja hasta la comisaría para pedir la llave a tu amigo. Vuelve a la tienda y desactiva el candado pulsando las siguientes parejas: izquierda derecha, primera primera, tercera séptima, quinta tercera, séptima quinta. Entra en la tienda, pulsa el pedal que hay tras el mostrador y sube por la escalera hasta la azotea. Observa la torre de agua y recoge la chaqueta. Examínala y coloca los trozos de la foto adecuadamente hasta conseguir la foto de la entrada a un edificio.

Entra en la tienda de electrónica y paga la deuda. A continuación compra un analizador fotográfico y un paquete de pilas. Analiza la foto con el nuevo aparato y busca la dirección del garaje.



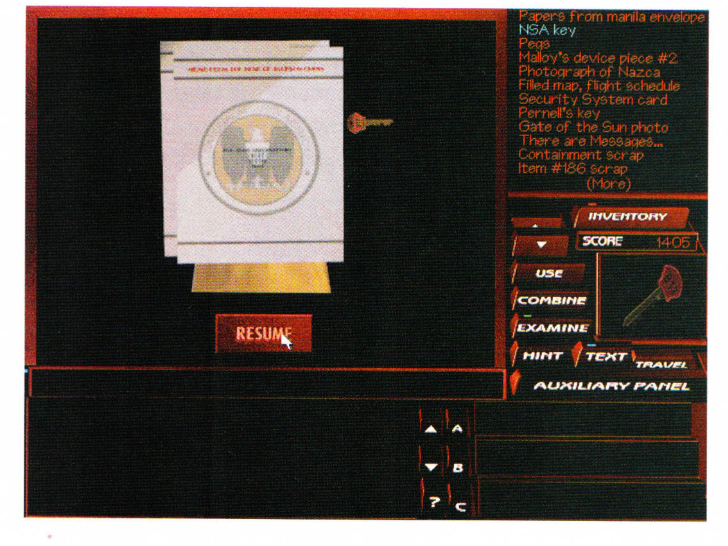


En la señal de la calle se lee, con ayuda del *zoom*, Barcelona; sobre la puerta se lee el número 144. Vuelve a la oficina y llama a Lucía para preguntar por Sandra Collins. Viaja a casa de Sandra, abre el cajón de la mesilla y lee el papel. Después coge el pase de seguridad del suelo de la habitación. Llega la hora de visitar Autotech.

Coge el peine de la mesa y quita el cordón de las persianas. Entre las sillas encontrarás un pase de visitante; examínalo. Junta el peine con el cordón. Abre el cristal y coge la carpeta con el cordón y el peine. Examina la carpeta y ve hasta la puerta. Usa la tarjeta en el escáner y teclea el código 8338. Ahora tienes un minuto para eliminar al guarda. Corre hacia la izquierda y abre la primera puerta de la izquierda, coge la fregona y la caja de jabón. Sal del armario y corre hasta el cubo. Echa el jabón y usa la fregona para que el guardia resbale. Cuando termines corre otra vez hacia el armario.

Entra en la oficina de Dag Horton y coge la llave que hay sobre la estantería. Mueve el libro que hay sobre la mesa y recoge las notas; después de examinarlas junto con la llave abre el lector de CD y coge la llave. Abre el cajón inferior del escritorio y coge el collar. Por supuesto, hay que examinarlo. Abre el fichero de la izquierda con la llave, coge la caja y examínala para obtener unas fotos.

Vuelve al restaurante y pregunta a Louie por Gary Lee. Cuando termines de hablar ve hasta el callejón que hay tras el hotel Golden Gate y habla con Gary. Cuando te diga que quiere whisky vuelve a la calle y camina hasta la pizzería. Abre la puerta que indica salida, sube las escaleras y recorre el pasillo hasta el final. Mueve la caja superior y abre la caja que hay debajo. Recoge la botella y vuelve hasta Gary. Habla con él de nuevo y di que quieres hacer una donación. Cuando reciba el whisky contestará a todo lo que se le pregunte. Pregunta por Malloy y luego por la llave. Sube de nuevo a la azotea de la tienda del payaso y entra en el depósito de agua. Después de examinar los prismáticos, aparecerás de nuevo en la calle.



Entra en la tienda de Rook; cuando te hable sobre sonidos en el tejado, déjalo y vuelve a la azotea. Ahora hay que ser rápido. Cuando el asesino no mire, cruza corriendo hasta la zona de la izquierda y agáchate tras una unidad de ventilación. Asómate despacio y, cuando el asesino no mire, corre hacia él. Tras una pelea termina la jornada.

DÍA 4

El nuevo día comienza en la oficina. Responde a la llamada de Lucía y reproduce el mensaje de Chelsee. Vuelve a la azotea y recoge un aparato de rastreo que dejó caer el asesino en la lucha. Baja hasta la alcantarilla y enciende el sensor. Cuando el sonido de la señal se haga más fuerte, gira hacia la pared. Encontrarás un ladrillo suelto que podrás sacar con la ayuda de cincel. Pero para conseguir el premio que buscas tienes que desactivar la mina que ha dejado como medida de seguridad el precavido asesino.

Coloca la célula roja clara y otras dos rojas en el compartimento central y pulsa el botón de transferencia. Ahora carga la célula verde clara y otras dos verdes antes de transferir. El objetivo final es transferir todos los fotones verdes a la derecha y los rojos a la izquierda. Para que se efectúe la transferencia siempre debe estar presente uno de los fotones claros. Cuando la mina se encuentre por fin desactivada, debes recoger la caja y regresar a la oficina.





Los hombres de Jackson Cross te esperan. En el interrogatorio, el objetivo es sobrevivir a pesar de perder la caja que acabas de conseguir. La secuencia de diálogo es CCBCBABCBA. De vuelta en la oficina recibes la visita de Regan Madsen; después de que se vaya, lee su nota. Tras responder a la llamada de Chelsee ve al Flamingo y habla con Emily sobre Malloy, la caja y el papel en que venía envuelta. Habla con Gus e interrógale sobre el papel marrón. Sal al callejón del club y mira el papel que cuelga de la farola. Para cogerlo busca una antena en unos de los cubos de basura. Recupera el papel después de extender la antena y colócalo en el analizador de fotos. Haz un *zoom* sobre un punto de la parte inferior izquierda: verás que aparece el número 3887412.

Viaja a la comisaría y pregunta a McMalden por el número del envoltorio. A continuación ve a la oficina de correos y luego a Garden House. La ancianita de la puerta te dejará pasar si usas la secuencia AAABB. Una vez en la habitación de Malloy coge el libro de la mesilla y léelo. Abre el escritorio y coge y examina la tarjeta y la revista. En el cajón central hay un sobre con un CD dentro. Intenta abrir el armario y regresa a la oficina para usar el ordenador; introduce el CD. Como tienes la clave de acceso vuelve a la habitación de Malloy y coge los vaqueros que hay sobre la silla. Dentro de uno de los bolsillos hay un contrato de alquiler que te llevará hasta Malloy.

DÍA 5

Un nuevo día comienza con la llegada de un fax. Léelo y vuelve al almacén. Mueve la caja que hay en el centro de la habitación y recoge del suelo el recibo y el plan de vuelo. Junto a la mesa hay un diagrama de un extraño artefacto. Mueve las paletas que hay al lado de la pared; bajo ellas hay una caja fuerte. La combinación es 22 derecha, 31 izquierda, 15 derecha y 7 izquierda. Estos números salen de hacer la raíz cuadrada a los números que aparecen en la tarjeta que habían en la habitación de Malloy. Coge el papel de la caja fuerte y la llave. Vuelve a casa de Malloy y abre el armario con la llave que había en la caja del almacén. Coge el libro y el maletín; examínalo todo y vuelve a la oficina.

Una vez en ella llama a Regan; después de quedar con ella ve hasta el Imperial Lounge. Cuando acabe la cita vuelve a la oficina y examina la caja. Recupera el mensaje de Lucía Pernell, llámala y pregunta por anagramas.

Ve a ver a McMalden e interésate por Dag Horton y la NSA. McFalden te dará acceso a la morgue. Una vez allí, abre el depósito que está a la derecha y abajo, coge el escalpelo y utilízalo para abrir el cajón G-I del archivo. Coge todo lo que encuentres y luego vuelve a la oficina de Horton en la NSA.

Abre el armario de la izquierda y el cajón y coge el sobre. Lee los documentos y ve al almacén de pruebas. Usando el pase de seguridad, teclea el código 773348. En el interior hay que localizar y abrir las taquillas B17, B15, E13 y E36. Antes de salir hay que ir hasta el escáner y pulsar el botón de apertura.

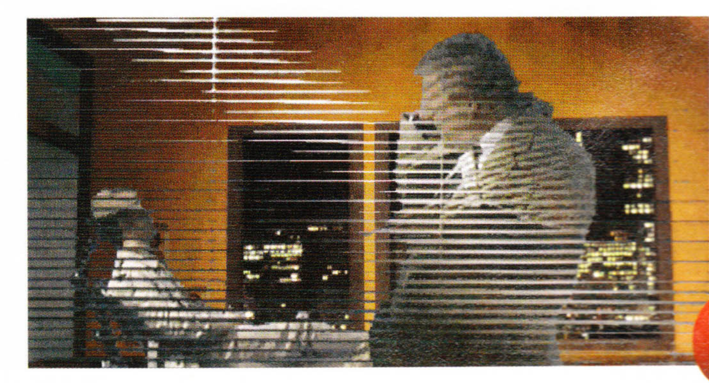
Ahora desmagnetiza todos los objetos recogidos usando el código 1091. Cuando hayas terminado, dirígete al almacén Acme.

Utiliza la llave de Malloy y entra. Localiza la caja con el nombre de Malloy. Ve al control de la grúa y abre el panel de mandos. Enciende la grúa y bájala. Busca el cofre de pirata y ábrelo. Coge la pata de palo y úsala para sujetar bien la caja a la grúa. Vuelve al panel y sube la grúa.

Coge el mapa de Asia y abre el embalaje; hazte con la foto de Nazca y el tapiz. Combina el tapete con la caja de Regan. Mueve las casillas de la caja hasta que se parezcan al tapiz. Cuando se abra la caja obtendrás la primera pieza del artefacto de Malloy y un juego de clavijas. Dentro del inventario combina el mapa con el plan de vuelo y combina el conjunto con el formado por las clavijas y por la caja de Emily.

Examina el conjunto para resolver el *puzzle* de esta caja. El objetivo es colocar todas las clavijas en la caja en el orden correcto. Cada vez que aciertes con una pareja de clavijas aparecerá una línea roja uniéndolas. Una vez acabado el emparejamiento aparecerá un último agujero en el centro de la caja para insertar la última clavija. Todas las líneas pasan por el centro de la caja. Por tanto, hay que ir probando con los agujeros que son simétricos respecto al mismo. El orden en que se pruebe también es importante, así que si no aparece línea al unir dos puntos simétricos puede ser que aún no sea su turno o que no se hayan introducido las clavijas en el orden correcto.





Dentro de la caja hay una nueva pieza y una foto. Examina ambos y vuelve a la oficina. Responde a la llamada de Regan abriendo con *Making Conversation*. Cuando acabes, llama a Fitzpatrick y pregúntale por las iniciales AE, OE y EW y por último por Archie Ellis. Llama a Ellis y





usa CC. Responde a sus preguntas con *Thelwait*, *Nazca* y *Gate of sun*. Cuando acabe la llamada ve a Cosmic Connection y habla de nuevo con Ellis sobre Malloy, *power cell* y Roswell. Vuelve a la oficina y llama otra vez a Fitzpatrick. Pregunta por Roswell y por la caja de Archie. Cuando cuelgues llamará Regan. Contesta *Not Really* y descansa. Las cosas empiezan a animarse.

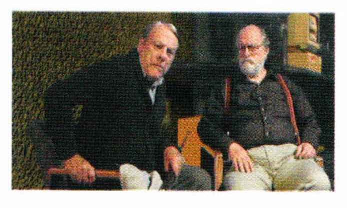
DÍA 6

Al comenzar, ve a Cosmic Connection y salva la vida de Archie recomendándole que deje la ciudad. Cuando acabes viaja hasta Roswell. Coge el papel y los círculos de la papelera y combínalos hasta que formen el número 5142931. Cuando acabes examina la puerta blindada y abre la taquilla de la derecha. Recoge la llave de candado del suelo de la taquilla y coge el papel que está a los pies de la cama. Examina el diagrama del láser. Hazte con las cerillas de la mesilla y abre el cajón. Coge el pase de seguridad y el libro de procedimientos de emergencia de encima de la silla. Sal por la puerta trasera.

Mira el interruptor que hay junto a la puerta y coge la pala. Encima de una de las cajas que hay encontrarás una mecha. Observa el cable roto que conduce a la sirena y mueve la caja de la parte inferior. Ve hasta la cabaña con el candado y ábrelo; examina la caja de herramientas. Camina hasta el panel de acceso a la zona del láser, introduce el código 5142931 y entra. Ve hasta el panel de control, enciéndelo e introduce el código ALPHA. A continuación, tienes que pulsar las teclas 5, 13, 4, 1 y 16. Cruza la barrera de láser por las zonas azules, recoge el cable que cuelga de la pared y examina la puerta. Vuelve hasta la sirena y corta el cable con los alicates; a continuación colócala en la torre.

Vuelve al porche de la cabaña de entrada y activa la sirena con la palanca. Penetra en la cabaña, abre la puerta del búnker y coge la dinamita. Conecta la mecha a la dinamita y vuelve hasta la puerta de metal. Enciende la mecha y lanza la dinamita. Después de hacerlo corre





hasta el exterior para sobrevivir a la potente explosión de la bomba que has lanzado.

En la puerta, entra por el boquete que ha aparecido en el complejo. Nada más entrar, Tex se desmayará y acabará una nueva jornada.

DÍA 7

A partir del comienzo del día hay que moverse rápido, puesto que un alienígena vive en el complejo y puede acabar con la vida de Tex. Sigue por el pasillo y encuentra la habitación denominada *Dorms*. Entra en la habitación con ayuda de la pala. Coge el CD-ROM que está cerca de la mesa volcada. Entra por la puerta de la derecha. En uno de los armarios de la derecha hay un lector para poder ver el contenido del CD. Abre el último compartimento de la derecha y coge una unidad de almacenamiento. Combina esta unidad con uno de los papeles de Malloy para poder abrirla.

Después de salir de esta habitación hay que ir hasta el Mass Hall. Entra en la cocina que hay tras la barra, coge el cazo de uno de los armarios y el picahielos del congelador. Ahora regresa por donde has venido y entra en una habitación con un barril de combustible diesel. Abre un grieta con el picahielos y recoge un poco de combustible con el cazo. Vuelve a la cocina y usa uno de los fogones para hacer líquido el combustible del cazo. Sal,





gira a la izquierda y entra en la primera puerta de la izquierda; coge una bujía. Busca la habitación en la que está el generador y entra.

Abre la tapa del combustible y vacía el contenido del cazo. Abre la tapa de la izquierda y coloca la bujía. Después tira dos veces del mando de la derecha arriba y abajo. Abre la puerta de la derecha y pulsa el botón verde. Sal de la habitación y espera. Cuando el motor se pare, entra y atrapa al ente con la unidad de almacenamiento. Ahora que el *alien* está atrapado se acabaron las prisas. Coge el tanque de oxígeno y los alicates antes de salir. Vuelve al almacén del que cogiste la bujía, coge la caja de plástico y ábrela. Busca una sala con unas pantallas y unas mesas, recoge el juguete extraterrestre y ponle las pilas que compraste en la tienda de electrónica. Coge la barra de hacer pesas del suelo, el dardo de la pared y el taco de billar.

Vuelve a los *Dorms* y busca un rollo de cinta aislante en uno de los cajones. Continúa hasta llegar a una puerta atascada. Combina el dardo, la cinta y el taco de billar para recuperar la tarjeta que hay al otro lado de la puerta. Vuelve al almacén del combustible y coge un encendedor para acetileno. Cuando lo tengas, ve hasta la sala de guerra del segundo piso y entra con la ayuda de la tarjeta. Coge las fotos de alienígenas y el mando a distancia del juguete y pulsa el botón *play* en el reproductor de cinta. Vuelve al piso superior y localiza uno de los ventiladores.

Introduce el juguete en el sistema de ventilación. Dirígelo hasta el laboratorio de computadoras. Una vez allí, recoge el destornillador con ayuda del brazo. En el laboratorio de metalurgia coge unos tubos que cuelgan de una pared. En el laboratorio de lengua hazte con la tarjeta de una de las consolas. En el laboratorio biológico recoge un tubo de ácido de entre los de ensayo. Vuelve hasta el sistema de ventilación y pulsa el botón HOME para que el robot regrese.

Baja al segundo nivel y busca el segundo ascensor que posee. Utiliza una de las tarjetas para abrirlo. Con el destornillador podrás abrir el panel de control. Corta los cables con los alicates y coge la bomba. Corre hasta la papelera de los residuos tóxicos y tira la bomba en su interior. Vuelve al ascensor y baja al nivel número tres.

Una vez abajo, intenta abrir la puerta marcada 101-200. Busca otro almacén y en su interior recoge el tanque de acetileno y un rascador. Combina los tanques con los demás elementos hasta formar un soplete. Usa el soplete para abrir la puerta 101-200 y entrar. Examina la computadora, escribe 186 y el código 7AC. Ahora el objetivo es mover los *chips* hasta que sea posible sacar de la pantalla el 186. Después de esto utiliza el ácido sobre el panel de control, abre la puerta y hazte con la célula de energía. Sal del complejo y este día quedará concluido.

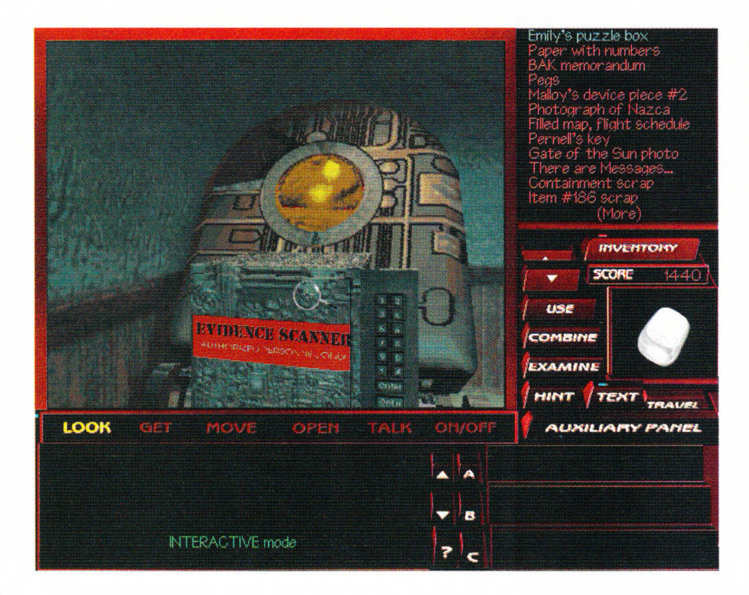
DÍA 8

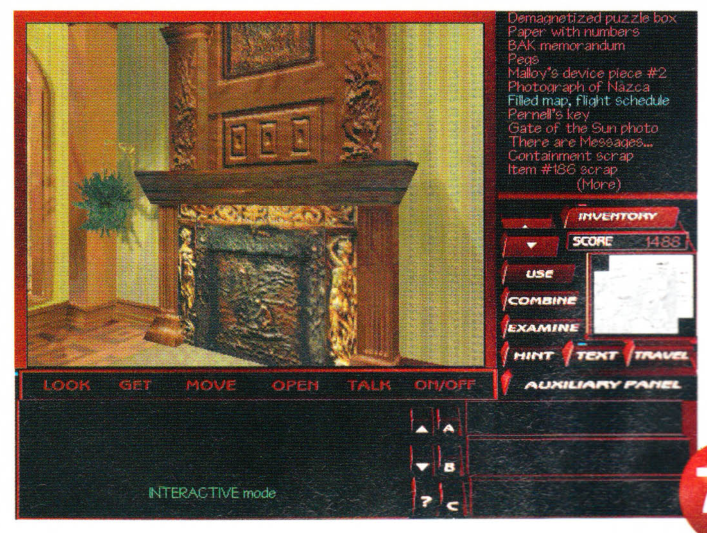
Contesta al teléfono y mira los mensajes almacenados. Llama a Lucía y luego recoge su fax. Ve hasta el ordenador e introduce el CD en el mismo. Como código escribe *Merge the four rare cases to see maps*. Lee el contenido del CD, baja a la tienda de electrónica y compra un localizador de llamadas. Coloca el localizador en el teléfono y llama Elijah Wittt. Mantenle al teléfono con BABCCCCC.

Viaja hasta el apartamento de Witt. Nada más entrar se disparará la molesta alarma.



Para desactivarla hay que pulsar cuatro rectángulos que hay escondidos por toda la casa. El orden correcto es púrpura, verde, rojo (con ayuda de un palo de bambú) y el azul tras una planta en el piso superior. Cuando se apague la alarma, utiliza el palo de bambú para empujar la placa que se encuentra sobre la puerta. Examina la placa y las notas que hay sobre la cama. Abre el cajón inferior del vestidor y coge un libro de recortes. En su interior hay una secuencia de números: 70, 12, 84, 65, 39 y 67. Coge las pinzas y baja con el ascensor.





Mira el código numérico maya y recoge el libro y el calendario que hay en el suelo. Mueve el árbol que hay junto a la estatua, pulsa el botón y usa las pinzas para recoger el objeto que hay en la chimenea. Examina la estatua que hay junto a la chimenea y toca la tripa. Mueve las casillas e introduce la secuencia de números anterior. Hay que tener en cuenta que las rayas valen cinco y los puntos uno. Cuando termines ve hasta la librería y coge la caja de Witt. Para abrirla hay que introducir cuatro fechas en maya y en el calendario moderno, las fechas son 11 Men 12 de julio, 4 Ahau 8 de septiembre, 3 Muluc 17 de abril, 10 Chuen 20 de mayo. Coge de la caja una nueva pieza del artefacto y unas piezas de ónice.

Viaja hasta la habitación de Malloy y recoge el paquete de la cama. Traduce la carta con el libro de Yucateca. Utiliza las piezas ónice con la caja y colócalas para rellenar las ranuras. Cuando abras la caja recoge la última pieza del aparato. Júntalas todas e introduce la célula de energía. Vuelve a la oficina. Tras la reunión, Regan volverá. Rechaza sus insinuaciones si quieres ganarte el dulce corazón de Chelsee.

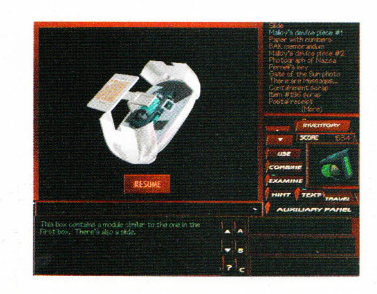
DÍA 9

Cuando entres en la pirámide examina el altar. Recoge las catorce piezas del mapa y colócalas sobre él. Sal por la puerta de las estrellas. En esta sección del laberinto hay que localizar los siguientes objetos: un cuenco de piedra, una daga blanca y un cadáver. Junto al cadáver hay unas gafas rotas, una pistola, una linterna y un pañuelo que debes recoger. Continúa por el laberinto hasta localizar el esqueleto de un soldado maya. Coge su escudo y usa la lente rota de las gafas para cortar el cordón. Coge cordón y lanza; cuando los tengas, ve a la sala de mapas.

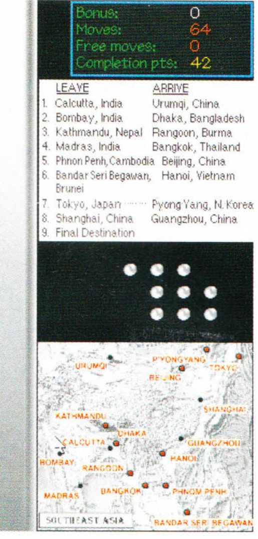
Ahora sal por la puerta del sol blanco hacia un nuevo laberinto. Aquí hay que recoger la daga de plata y un mazo. La salida de este laberinto da a otra habitación con un altar. Mira las paredes y luego el altar. Para resolver este *puzzle* hay que tocar con el mazo las piedras que suenan igual. El orden de las piedras es 1, 10, 7, 8, 4, 11, 2, 5, 13, 6, 12, 3 y 9. Sal a través de la puerta de las estrellas.

Nada más entrar agáchate, esquiva las bolas de fuego y cruza la habitación para salir por una de las cuatro puertas del otro lado; sólo se abre una. En este nuevo laberinto hay que localizar una daga de oro. Cuando la tengas en el inventario localiza una puerta con una cabeza de avispa. Combina el pañuelo con el aceite de la linterna, pon el pañuelo en la lanza y préndelo. Entra en la habitación e introduce la lanza en el nido de avispas lo antes que puedas. Mira las paredes y recoge las piezas del suelo. Coloca las piezas en el altar y forma tres figuras de reyes mayas. Cuando termines sal por la puerta de la luna.

Un nuevo laberinto ante ti. Esta vez hay que localizar la daga roja, y por último salir a través de la puerta con el símbolo de la daga. En la nueva habitación mira las paredes y luego al altar. Introduce las dagas en la secuencia siguiente, de

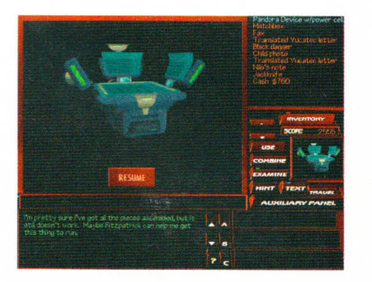


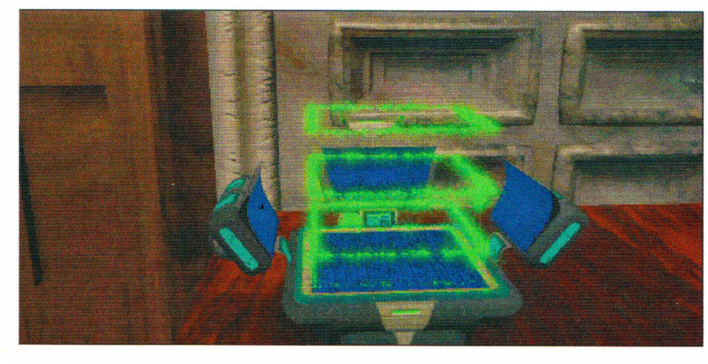




izquierda a derecha: sol negro, estrellas, luna, sol blanco y víctima del sacrificio. Sal de la habitación por la puerta del sol negro y continúa hasta la que tiene dibujado un pentagrama. Entra y dirígete al mural con los cinco símbolos. Para salir de esta habitación mueve el primer símbolo tres veces, el segundo una vez, dos veces el tercero, tres el cuarto y una el quinto. Después de un accidentado descenso te encontrarás con Regan.

Después de una larga escena, de una excelente factura por lo demás, hay que conseguir que el ovni despegue. Para lograrlo, tienes que pulsar los botones siguientes: sol negro, norte,





Coge la mochila de Regan y ata la cuerda que contiene a la estatua del centro de la habitación: tira de la cuerda para conseguir tumbarla. Abre las balas de la pistola con la navaja y pon la pólvora en el cuenco de piedra. Moja la cuerda con el líquido de la linterna. Pon la mecha resultante en el cuenco para obtener una bomba. Enciende la mecha y coloca la bomba sobre la piedra. Después de la explosión, recoge dos de los fragmentos y ponlos sobre otros tantos pedestales.

círculo, rojo, este, X, naranja, sur, triángulo, amarillo, oeste, diamante y verde. Si lo haces lo bastante rápido este complicado día acabará sin mayores complicaciones.

DÍA 10

Con el caso terminado sólo te queda averiguar qué será de la futura vida de Tex Murphy. Si todo ha ido por el buen camino, habrá conquistado el corazón de Chelsee. Si no, quién sabe... hay otras seis soluciones distintas.

Á. L. Mozún

PC-PLAYER

PÍDENOS YA LOS NÚMEROS QUE TE FALTAN O...



... NO GANARÁS A TUS AMIGOS

Solicite los números que le falten enviando este cupón por correo o fax (91) 661 43 86, o llamando al teléfono (91) 661 42 11*. Horario lunes a jueves de 9 a 14 y 15 a 18h. y viernes de 9 a 15h.

SOLICITO LOS SIGUIENTES NÚMEROS ATRASADOS DE PC PLAYER..

.... Importe total..(595pts. cada uno)

Nombre y apellidos..F. Nacimiento..

Domicilio..C.P..

Tel ....Localidad..

Provincia..Profesión..

FORMA DE PAGO:

- ☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº.................. ....

  Fecha de caducidad de mi tarjeta............... / ....

- ☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío.
- ☐ Cheque a nombre de TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. que adjunto.
- ☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID



BUD TUCKER SE METE EN PROBLEMAS...

Un repartidor de pizzas se enfrenta diariamente a muchos problemas, que se elevan exageradamente cuando tiene un amigo científico... que hace peligrosos experimentos.

Empiezas la aventura en la habitación de un hotel. Allí debes abrir uno de los cajones de la mesita de noche y sacar el libro sobre peces. En el lavabo hazte con el imperdible, la tirita y una pastilla de jabón. Usa ésta en la ventana y sal por ella. Ha dado comienzo la primera parte del juego.

PRIMERA PARTE

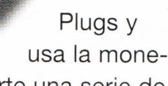
Una vez fuera, coge las cosas azules y los discos y habla un rato con el pastelero. En la calle, dirígete hacia la izquierda para hablar con el pintor. Habla también con Vera, el portero, y pídele que te deje ser socio de su club. Te pedirá una bonita corbata. Ve a la derecha para charlar con el timador, que te pedirá un bollo a cambio de la corbata.

Entra en la panadería y utiliza las cerillas en la alarma contra incendios. Esto hará saltar una sirena que alarmará al pastelero, y desaparecerá del lugar. Ve al sitio en el que hablaste con el pastelero, entra en la cocina y coge un bollo. Dale el bollo al timador, y la corbata que éste te dé al portero del club, que te dejará entrar.

Dentro del club, habla con el extraño camarero, que te concederá una entrevista con la bella y excitante Lola. Acabarás en la cárcel, atrapado por unos policías sospechosamente corruptos.

Dentro de la cárcel, coge el cubo de agua sucia y úsalo con la tubería que gotea. Una vez el cubo quede lleno, échaselo encima a tu compañero de celda, que amablemente te enseñará el camino para fugarse de la cárcel.

El camino te llevará al centro comercial de la ciudad. Dentro del centro de información, habla con Mary Putty y con el cerebro. Sal y habla con Del E. Gado. Entra en la tienda de discos, baja el volumen del tocadiscos y vende uno de tus discos al dependiente por el asombroso y escaso precio de una sola moneda. Entra en la tienda



Plugs y usa la moneda para hacerte una serie de fotos en el fotomatón.

En la consulta del dentista habla con él para descubrir que es hermano del secuestrador del profesor. Róbale los alicates antes de irte.

Entra en la tienda para pescadores y consigue que el dependiente te apunte en el patronato de huérfanos marineros, por lo que te dará una red de pescador.

Ahora vete al Burguer y usa tu nueva red en la máquina que lanza hamburguesas para cazar una. Sal





del centro comercial y dirígete hacia el parque. Allí coge un periódico y léelo. Habla con Royston y dale la hamburguesa. Te invitará a su casa y te dejará elegir entre todos los objetos que tiene. Escoge la jaula para langostas y sal de su casa.

De nuevo en el parque, usa la tirita en el agujero de la manguera. Después utiliza los alicates con el grifo para abrir el riego del césped. Saldrá un gusano con el que tendrás que charlar un poco.

Coge la bolsita de té que hay al pie de la estatua y vete del parque, hacia el museo. Una vez allí, habla con el personaje sentado en el banco y arráncale un hilo que le cuelga del pantalón. Entra en el museo, coge los patines y pónselos al bedel; podrás robarle el chubasquero.

Vuelve al centro comercial y habla de nuevo con el cerebro para que te diga dónde están los puertos.

Ve hacia ellos, coge el pez sierra y habla con el guarda, que te pedirá un pase especial para entrar en el almacén. Baja las escaleras y habla con el pescador. Te pedirá una serie de objetos para contratarte y conseguir el pase especial.

Ve al parque y utiliza el pez sierra para cortar una rama del árbol. Pídele al gusano el entrañable y suicida favor de servirte de cebo para una caña de pescar.

Une en tu inventario la rama, el hilo y el imperdible y tendrás la caña. Ahora ve de nuevo a Mugre Street. Pídele al pintor que pinte tu chubasquero de amarillo.

Vuelve al muelle y habla con el marinero; te dará el pase que te permitirá entrar en el almacén.

SEGUNDA PARTE

Después de una secuencia de cuasi-animación, aparecerás atado, junto al profesor, en una habitación. De entre todos los absurdos planes que te propondrá el doctor, habrá que poner en práctica el último, que sorprendentemente llevará a buen puerto.

Sal por la rejilla de ventilación y dirígete hacia la izquierda. En los muelles, dirígete hacia los del otro lado y observarás que hay una pequeña cosa brillante en el agua. Con el reloj descubrirás que se trata de una pequeña llave. Cógela y úsala en el armario de ese mismo escenario. Una vez abierto, coge la cosa rosa y el muñeco danzarín que hay en él.

Ve de nuevo hacia los muelles y a la derecha, hasta toparte con la puerta extraña. Métete dentro y coge la bolsa de agua caliente.

Sal de ahí, sigue hacia la derecha, habla con los técnicos y vuelve a dirigirte hasta los túneles de ventilación. Una vez en el túnel, ve a la derecha. Examina el memorándum y sal por la izquierda. Usa el muñeco danzarín con la guardiana y recoge su llave inmediatamente. Abre la puerta del profesor y dirígete hacia la zona sur.





Entra en la cocina y utiliza la cosa rosa sobre el cuadro que está situado en una pared, a la derecha del montacargas. Mientras el cocinero se dedica a colocar el cuadro, echa rápidamente el agua caliente dentro de la jarra del cocinero.

En la propia cocina, coge una radio y ábrela para sacar las pilas. Dirígete ahora de nuevo a la habitación de los técnicos y róbales una cassette que hay sobre la máquina, al lado de las palancas.

Introdúcete en la habitación contigua a la de los técnicos. Abre el cuadro y descubrirás que existe una caja fuerte debajo. Usa con ella la llave de la guardiana y coge la nariz postiza de dentro.

Vuelve a los muelles y utiliza la botella de oxígeno para llenar la bolsa de agua caliente, ahora vacía. Una vez llena, úsala con el submarino y podrás llegar a él.

Entra por la escotilla y ve hacia la izquierda. Aprieta un botón de la máquina para que se pare. Podrás recoger la llave de cuerda.

Sal y adéntrate en el despacho. Debes coger la grabadora y aprenderte de memoria lo que pone en un papel del tablón de anuncios.

Entra en la sala de control e introduce la contraseña en la consola del ordenador. Sal y sube las escaleras. Dirígete de nuevo hacia los muelles y entra en la puerta extraña. Allí usa la grabadora con las pilas





A FONDO



y la cinta. Utilízalo todo junto con el marinero que duerme una borrachera. Ahora, dirígete a la cocina y usa la llave de cuerda con la lavadora. Ve de nuevo al túnel de ventilación para llegar al lugar donde hay un tren parado. Usa la llave con la cabina y pondrás el tren en marcha, dejándolo donde antes había una tarjeta.

Dirígete hacia el procesador, usa lo que te pide el memorándum y acabarás la segunda parte.

TERCERA PARTE

Empiezas en la parte de atrás de la pastelería. Coge la caja de pizzas vacía y el saltador desinflado. Usa el reloj para abrir la puerta del sótano y entra. Coge el chicle, el chubasquero y la manivela. Ésta te servirá con la plataforma. Usa el chicle con el saltador desinflado, y luego éste con la claraboya. Consigue el periódico y sal por el túnel central.

Recoge la lata de aceite y la llave inglesa en la cola del rotor. Coge el rotor y el limpiador. Sal, usa la lata de aceite en el hacha y cógelo. Ve por el túnel de la izquierda. Coge el teléfono móvil, lee el periódico y sube para hablar con Elvis. Desciende, retrocede dos habitaciones y ve a la sala de espera. Pon el canal 3 de la televisión y usa el móvil para conseguir un reloj de cuco. Sal de la habitación. Ve hacia la derecha; el ascensor te llevará de nuevo al sótano. Vuelve con el profesor, invítale a entrar y habla con él para que te pida una lista de objetos.

Para mayor claridad, visitaremos los lugares del juego uno a uno, marcando los pasos que debes seguir.

Mugre Street

- Pastelería. Para conseguir el pan, deberás hablar mucho con el pastelero, hasta que éste se enfade y te lo lance a la cara.
- Club de Striptease. Hazte con la tiza y las cerillas y habla con el bombero. Puedes lograr un taco de billar cuando lo tiren.
- Chabola. Usa el pez de Royston para abrirla y las pinzas de los puertos para entrar. Una vez dentro, lo único que puedes hacer es coger un cono de tráfico y llevárselo a Royston.

Parque

Habla con la chica. Te pedirá un caramelo para cambiarlo por su globo. El caramelo lo conseguirás en Plugs. Usa la tiza en el peso del montacargas. Coge un pájaro y mételo en el reloj de cuco. Coge el peso, que parece una bola de bolos. Habla con Royston. Necesitas sus cosas, un pez y una tubería. Te cambiará el pez por el chubasquero pero, como lo necesitas luego, mejor se lo das cuando lo hayas usado. Cuando consigas el pez, podrás obtener el cono de tráfico que Royston te pide para darte a cambio su tubo.

Museo

Para entrar, usa el hacha sobre las puertas. Busca la ficha que está donde las puertas quedaron abiertas. Dentro utiliza el pegamento. Coge la tabla y la chica hula.

Muelles

Abre la caja y recoge la cita para el dentista. Usa el taco de billar con la camisa y recógela junto a la pinza caída.

Centro Comercial

- Información. Pídele ayuda al ojo, que formulará un acertijo. Para encontrar la respuesta habla con el profesor. Déjale un breve momento para que se lo piense y vuelve a hablar con él. El ojo, a cambio de la respuesta, te dará el pegamento.
- Plugs. Cámbiale a Sparky el limpiador por el caramelo para la niña del parque. Mira las orejeras e intenta convencer a Sparky de que busque algo. Podrás robárselas mientras lo hace.
- Tienda de discos. Usa las orejeras y habla con el dependiente. Te dará una caja con una naranja y una pieza de ventilador. Usa el rotor para conseguir la máquina de viento.
- Dentista. Dale la cita a Violeta. Entra y habla con la gallina para que te acompañe.
- Tienda de espías. Entra, habla con el espía, utiliza el chubasquero y roba los guantes.

Para finalizar, usa el palo de Billar con la camiseta y con la tabla de surf. Ve a ver al profesor y dale todos los objetos que te pidió.

V. SÁNCHEZ









Vuestra sección favorita sigue al pie del cañón... y es que, como bien sabéis, nuestro "contestón automático" es... la Bomba. Como todos los meses, intentaremos solucionaros desde estas líneas vuestras dudas y problemas (informáticos, por supuesto).

PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

¿Qué tal, PC Playeros? Soy un asiduo lector de la revista y quería saber cuántos juegos de la compañía Megatech hay ahora en el mercado y cuáles saldrán próximamente. ¿Cuál es su dirección en Internet? Además, ¿cuáles serán los próximos lanzamientos de Blizzard? ¿Y de Electronic Arts?
Por último, os felicito por vuestro magnífico libro de trucos, y por vuestra sección Mangamanía.

JAVIER ÁLVÁREZ ESPINOSA
(MADRID)

Respuesta: Ahora mismo no hay nada de Megatech en el mercado. Los lanzamientos de esta compañía hasta ahora han sido *Cobra Mission*, *Metal & Lace*, *Knights of Xentar* y *Metaltech*. Desde entonces no se sabe nada de ellos, y no poseen dirección oficial en Internet, aunque sí de algunos de sus fans, por lo que te aconsejamos que utilices el buscador para intentar localizar algunos de sus juegos.

También puedes intentar encontrar sus programas vía Proein, S.A., que fue su distribuidor en nuestro país, aunque pensamos que ya estarán descatalogados.

Respecto a Blizzard y Electronic Arts, te remitimos al especial E3 que os presentaremos el mes que viene.

ANTIGUOS PROCESADORES

Me gustaría que me respondieseis a unas sencillas preguntas:
- ¿Sabéis si el juego Hero Quest podría funcionar en un ordenador 486/33 con 8 Mb de RAM y 45 Mb de disco duro y CD-ROM 8x?
- ¿Funcionarían los niveles de Duke Nukem 3D en el mismo ordenador?
- ¿Podríais decirme cuánto puede costar Blood & Magic en su versión castellana?

RAFAEL MARTÍNEZ PAES
(ALBACETE)

Respuesta: La primera pregunta es bastante fácil de contestar, ya que, al tratarse de un juego antiguo, funciona perfectamente en ese ordenador que nos indicas. El problema viene con los Pentium, ya que el programa da problemas de sonido al ir demasiado rápido. De todos modos, Coktel Educative (tal y como comentamos este mes en la sección Todo a 100) ha sacado un *pack* recopilatorio con todos los juegos de la saga "rolera" de Sierra On-Line.

Respecto a los niveles de *Duke Nukem 3D*, si te funciona el juego, por supuesto que deben funcionarte esos niveles. El programa en resolución 320x200 debe "tirar" perfectamente. Blood & Magic cuesta aproximadamente 6.990 pesetas.

RESPUESTAS DE SIEMPRE

Queridos amigos de PC Player: Os escribo esta carta para preguntaros algunas cosas:
- ¿Va a salir algún juego basado en Dragon Ball?
- ¿Saldrá PC Fútbol 6.0?
- ¿Cuánto puede costar el nuevo Windows 97?

PACO SÁNCHEZ VERGARA
(Marmolejo, JAÉN)

Respuesta: Lo de *Dragon Ball* parece fijo de esta sección. ¡Repetimos! No sabemos si los señores de Bandai sacarán una versión de *Dragon Ball*. Si tenemos en cuenta que en Japón predominan las consolas como herramienta de juego, es lógico que sólo saquen juegos de la serie en ese formato.

Lo de PC Fútbol 6.0 es más que posible, tal y como indicaban los chicos de Dinamic en el manual del juego, y Windows 97 seguramente se convertirá en Windows 98.

SEGUNDAS PARTES...

Querido contestón:
En el número pasado, en la sección de noticias, pude ver que hablabais de Tomb Raider 2. Me gustaría saber cuándo saldrá en nuestro país, y qué nuevas cosas va a tener. También me gustaría saber qué pasa con M.D.K. 2.

TOMÁS PEINADO PÉREZ
(MADRID)

Respuesta: Tal y como indicábamos en ese apartado de noticias, se trataba únicamente de las primeras fotos de la segunda entrega del genial título de Core/Eidos. No se sabe mucho acerca de este nuevo programa: saldrá en Navidades aproximadamente (aunque puede haber sorpresa), contará con la misma protagonista, y los mapeados serán bastante más extensos que en la primera entrega. De *M. D.K. 2* sólo se sabe que está en preparación.

DUDANDO ESPERO...

Pues no esperes tanto, y mándanos rápidamente tu carta, si es que quieres que sea respondida. Como nos esperamos cualquier cosa de vosotros, prometemos no asustarnos... En fin, ya debéis saber que "ansiamos" vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Podéis enviarlas a nuestra dirección habitual:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

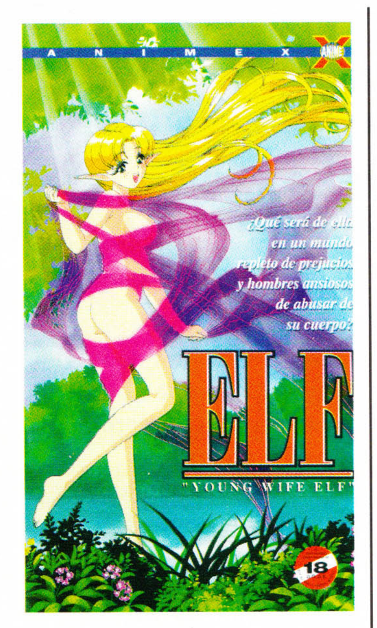
MANGAMANIA

ELF

Distribuidor: ANIMEX

El *manga* sigue internándose por el largo y tortuoso camino del erotismo. Esta vez lo hace a bordo de una historia imposible ambientada en los más mágicos años de la Edad Media. Un humano, Kenji, contrae matrimonio con un elfo hembra muy atractivo. En la noche de bodas descubren que su amor tiene una barrera: sus órganos sexuales





son incompatibles. Kenji debe partir entonces en busca de un linimento milagroso que resuelva sus problemas. Un argumento enrevesado y poco original sirve de fondo a unas aventuras cargadas de inocente *manga*.

NEKO 29

Distribuidor: CAMALEÓN ED.

Ha visto la luz un nuevo número de la revista del aficionado al *manga*. En este número, ya el 29, aparece un artículo dedicado a la serie *Dragon Ball*, ahora *GT: La Nueva Saga*. Además, se anuncia el nuevo *manga* del maestro Toriyama, titulado *Majin Mura no Bubul* (*Bubul, del pueblo de los seres mágicos*). Todos esperamos con ansia más noticias, que aparecerán sin duda en siguientes ediciones de la revista. El reportaje que ocupa la imagen de portada está centrado en la serie *Bakuretsu Hunter* (*Cazadores de Magos*), un cómic con el tono un poco subido que posee unas heroínas dignas del más picante sadomasoquismo.



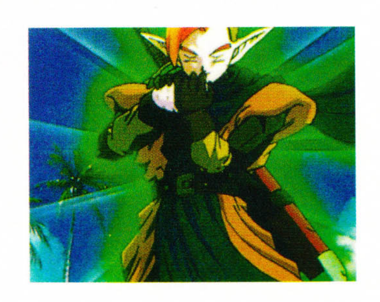


DRAGON BALL Z: El ataque del dragón

Distribuidor: ANIME VIDEO

La más famosa saga de *manga* sigue entrando con fuerza en el mercado español. En esta ocasión se trata de otra de las películas de la mítica serie **Dragon Ball Z**. Esta vez, el guionista que ha desarrollado la historia original de Toriyama, Takao Toyama, ha utilizado elementos de magia de los más antiguos cuentos del género. Un terrible monstruo, Hildegarn, y el héroe que lo derrotó, Tapion, están encerrados en objetos mágicos (una parte de Hildegarn en uno y la otra parte y Tapion en otro).

Pero un viejo astuto, Hoi, consigue que Son Gohan y Videl liberen a Tapion y a la bestia. El poder de Hildegarn es tremendo, y ni siquiera el aguerrido líder del grupo, Son Gokuh, será capaz de vencerlo... El héroe se ve obligado a improvisar una nueva



estrategia de ataque, que es la que da título a esta breve película: **El Ataque del Dragon**. Quizá de esta manera Gokuh consiga salvar, una vez más, la tierra de un siniestro mal. Todos los seguidores de este joven luchador están seguros de que lo conseguirá sin mayores problemas.

Esta película se nos antoja de mejor factura que la anterior, *Fusión*, de modo que creemos que encontrará mayor aceptación entre el público. La mayor parte del equipo que está detrás del



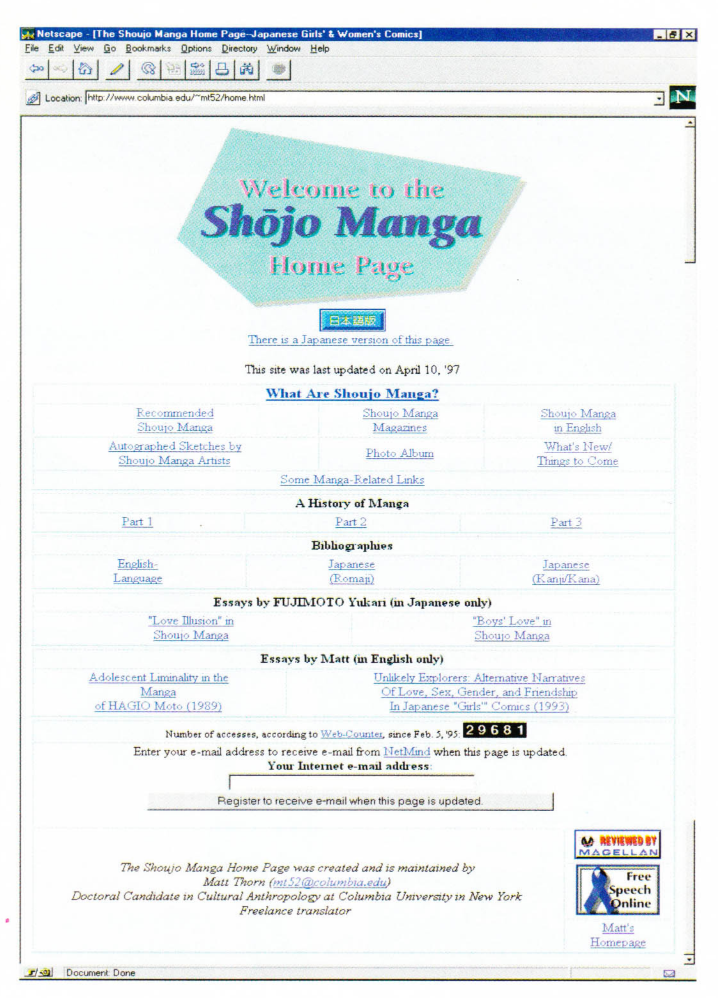
título es el mismo: el guionista, los productores, el compositor, el letrista... Sin embargo, esta vez han logrado una historia más sólida, al servicio del original de Toriyama.

PÁGINAS INTERNET

Este mes hemos dedicado al llamado *shojo manga* nuestra incesante búsqueda de páginas web en la red Internet. Se esconde bajo este nombre el *manga* y *anime* especialmente diseñado para chicas, y dibujado habitualmente por ellas. Algunas de las más destacadas de estas autoras pueden ser Rumiko Takahashi, la creadora de *Ranma 1/2*, o las conocidas Clamp, autoras de títulos como *Tokyo Babilon*. Uno de los más conocidos ejemplos de *shojo manga* sea la clásica serie Candy Candy.

Otras secciones de este web son una interesante Historia del Manga, biografías de autores famosos y ensayos de Fujimoto y Matt. Se trata de unas páginas que te abren el apetito de un género poco conocido en España, pero que se merece un hueco entre los aficionados por derecho propio. Una excelente manera de acercarse a este género.

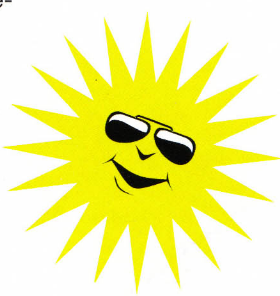




Si quieres acceder a estas páginas, aquí tienes su dirección dentro de la red Internet:
http://www.bekkoame.or.jp/~kobasato/



La revista más independiente del sector lúdico te esperará un mes más, esta vez uno de los de más calor del año, allí donde te encuentres. Aunque te escondas en la playa más alejada de nuestra querida península, o en una apartada ínsula como la famosa Baratalia, allí llegarán nuestras páginas... De modo que, aunque te atrape el grácil y atractivo canto de las sirenas y te veas irremisiblemente arrastrado a su isla preciada y preciosa, no podrás olvidarnos, tu memoria siempre tendrá un lugar para nosotros. El abrasador sol del verano no impedirá que acudamos a nuestra cita habitual con todos nuestros fieles lectores. El próximo mes, como siempre, más... No debes perderte tu revista favorita bajo ningún concepto.





DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

BMG INTERACTIVE
Avda. Madroños 27
28046 Madrid
Tfno. (91) 3880002

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
Avda. de Burgos 9, 1º Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. (91) 3832480

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE / MCM SOFTWARE
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5064200

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18, 2ºD
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Pedro Muguruza 6, 1ª
28036 Madrid
Tfno. (91) 3592992

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

SEGA SPAIN
C/ Playa de Liencres 2, Ed 3, C. E. Europa
28230 Las Rozas (Madrid)
Tfno. (91) 6315000

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tfno. (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367

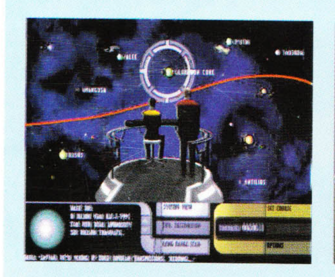


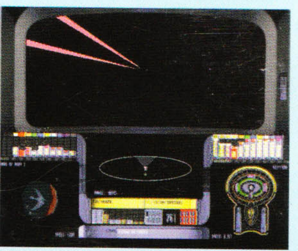
PC TOP PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

STAR TREK: GENERATIONS

Todos los *trekies* españoles están de enhorabuena, pues ha llegado hasta nuestro país un estupendo programa basado en su amada y eterna saga espacial. Unos gráficos de gran calidad avalan este trepidante arcade tridimensional que se desarrolla bajo el mando del capitán "francés" del Enterprise, Jean Luc Picard.







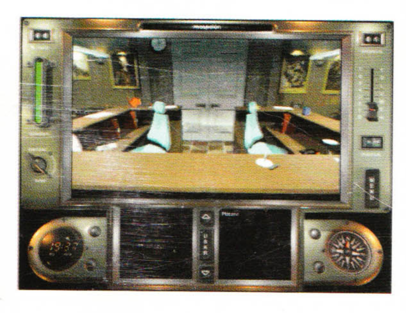
DARK COLONY

Un nuevo programa de estrategia que sigue la estela de *Command & Conquer* llega hasta nosotros. En esta ocasión, tienes que hacerte con el control del espacio.



3D ULTRA MINIGOLF

Este entretenido programa de Sierra posee una magnífica demo que demuestra a todas luces su enorme jugabilidad, dentro de este deporte de vacaciones.



SAFE CRACKER

Las circunstancias de la vida te han llevado a convertirte en un ladrón de alto nivel. En este título debes desvalijar las cajas fuertes de un excéntrico acaudalado.

ADEMÁS...

BANZAI BUG

SANDWARRIORS

YODA STORIES

PANDORA DIRECTIVE

XCAR

XCOM 3: APOCALYPSE

ATOMIC BOMBERMAN

La demo estrella de este mes es la del juego que ocupa la portada, así como las tres páginas del Megagame, el magnífico **Atomic Bomberman** de Interplay. Todo un clásico del mundo lúdico, por fin llega a los PCs en su mejor versión. La demo de **Atomic Bomberman** es jugable y os dejará a todos un excelente sabor de boca. No podréis parar hasta que no veáis la versión final, de una calidad sobrada y una vistosidad gráfica que multiplica sus ya de por sí enormes posibilidades.

